INDEX 324329 ISSN 1230-9044

Gry Komputerowe

3/96

Cena 22.000 / 2 zł 20 gr

WING COMMANDER 4

FANTAZY GENERAL

NOWOŚCI

THE DIG

DRUID

DOOMOMANIA

TIPS & TRICS

STREFA ŚMIERCI



„TERMINATOR: FUTURE SHOCK", 1996 © VIRGIN

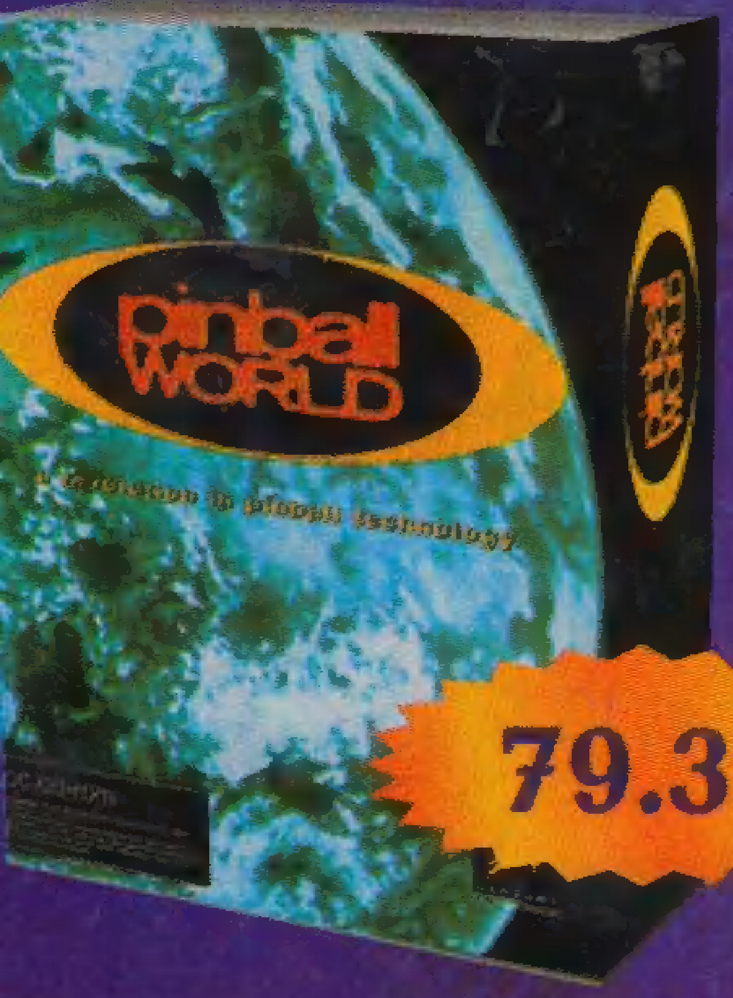
TARGI PLAY BOX '96

W JĘZYKU POLSKIM
INSTRUKCJE INSTRUKCJE INSTRUKCJE INSTRUKCJE

MARK SOFT

PROGRAMY DLA CIEBIE

ul. Lipińska 2 00-968 WARSZAWA skr. poczt. 114 tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98, E-mail: marksoft@polbox.com.pl



79.30

PINBALL WORLD



98.80

MULTIMEDIA LANGUAGE SYSTEM PLUS!

PINBALL WORLD

Jeden z największych symulatorów bilardu elektronicznego. Dziewiętnaście stołów zaprojektowanych na motywach zaczerpniętych z kultur wielu regionów świata. Dodatkowe gry, począwszy od wyścigów samochodowych poprzez łodzie podwodne, aż do statków kosmicznych. Wielokierunkowy scrolling oraz mnóstwo realistycznych animacji ruchomych elementów stołu bilardowego. PC CD-ROM

MULTIMEDIA LANGUAGE SYSTEM PLUS!

Idealny pakiet (program i mikrofon) do nauki języka angielskiego, przeznaczony zarówno dla osób początkujących jak i zaawansowanych, dzieci oraz dorosłych. Program wykorzystując najnowszą technologię w dziedzinie rozpoznawania głosu, umożliwia interaktywną naukę i korygowanie wymowy. Duży wybór gier i zabawnych ilustrcji dostarczają ponad 1000 nowych słów i wyrażeń. Pomysłowe ćwiczenia i testy opracowane przez naukowców z Syracuse University gwarantują wysoki poziom wydawnictwa. PC CD-ROM

HYPER

Najnowszy słownik polsko-angielski i angielsko-polski, przeznaczony dla komputerów PC wyposażonych w system operacyjny Windows® lub Windows 95®. Program umożliwia translację pojedynczych słów jak i całych zdań. Odnalezione tłumaczenie można wydrukować, zapisać do pliku lub wyświetlić na ekranie. Istnieje także opcja dopisywania własnych haseł, która pozwala na stałe rozszerzanie zasobów słownika i dostosowanie go do indywidualnych zastosowań. Liczba wyrazów ograniczona jest tylko pojemnością twardego dysku. PC

SUPER BULI

Niezwykły program edukacyjny przeznaczony dla uczniów klas I, II, III szkół podstawowych. Doskonała pomoc naukowa, która w atrakcyjny sposób prezentuje świat reguł matematycznych. Kilka stopni trudności, przyjazny interface oraz pomysłowo rozwiązany dostęp do wielu różnorodnych opcji programu, zapewniają efektywną naukę oraz znakomitą zabawę. Wiele rozmaitych ćwiczeń i zestawy testów umożliwiają pogłębienie, sprawdzenie, a także utrwalenie zdobytej wiedzy. AMIGA

LORDS OF THE REALM

Średniowieczna gra strategiczna. Jest rok 1268. Tron angielski pozostaje pusty. Wraz z pięcioma angielskimi lordami walczysz o koronę. Budujesz posiadłości i zdobywasz zamki. Walczysz w regularnych bitwach, zarządzasz uprawą ziemi i prowadzisz rozmowy handlowe. Wyprawiasz się przeciw sąsiadom i dokonujesz manewrów taktycznych. Znakomita 256 kolorowa grafika i doskonałe animacje tworzą wraz z autentyczną muzyką atmosferę, nie spotykaną w innych grach strategicznych. PC CD-ROM, 3.5"

RED GHOST

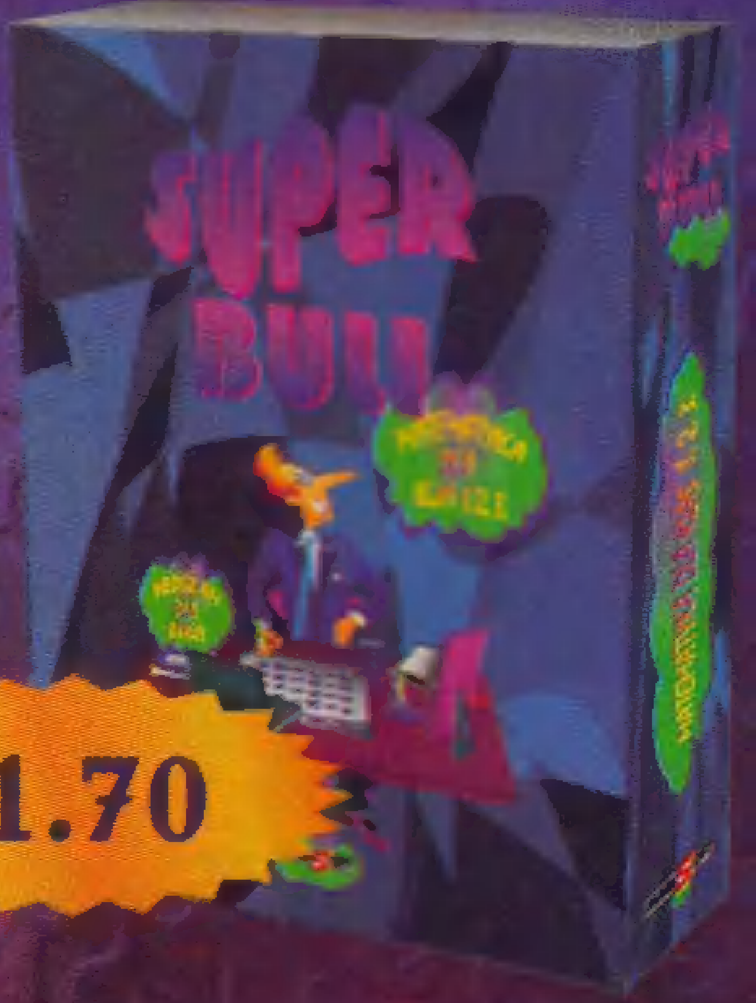
Wspaniała gra strategiczna połączona z symulacją różnego rodzaju środków walki, takich jak helikopter wojskowy, czołg, wóz bojowy itp. Dowodzisz grupą specjalną, którą rekrutujesz spośród 18-tu typów charakterologicznych. Grafika stworzona przy użyciu stacji Silicon Graphics, gwarantuje doskonałą zabawę. PC CD-ROM

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym
(katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.



49.40

HYPER



31.70

SUPER BULI



79.30

LORDS OF THE REALM



109.80

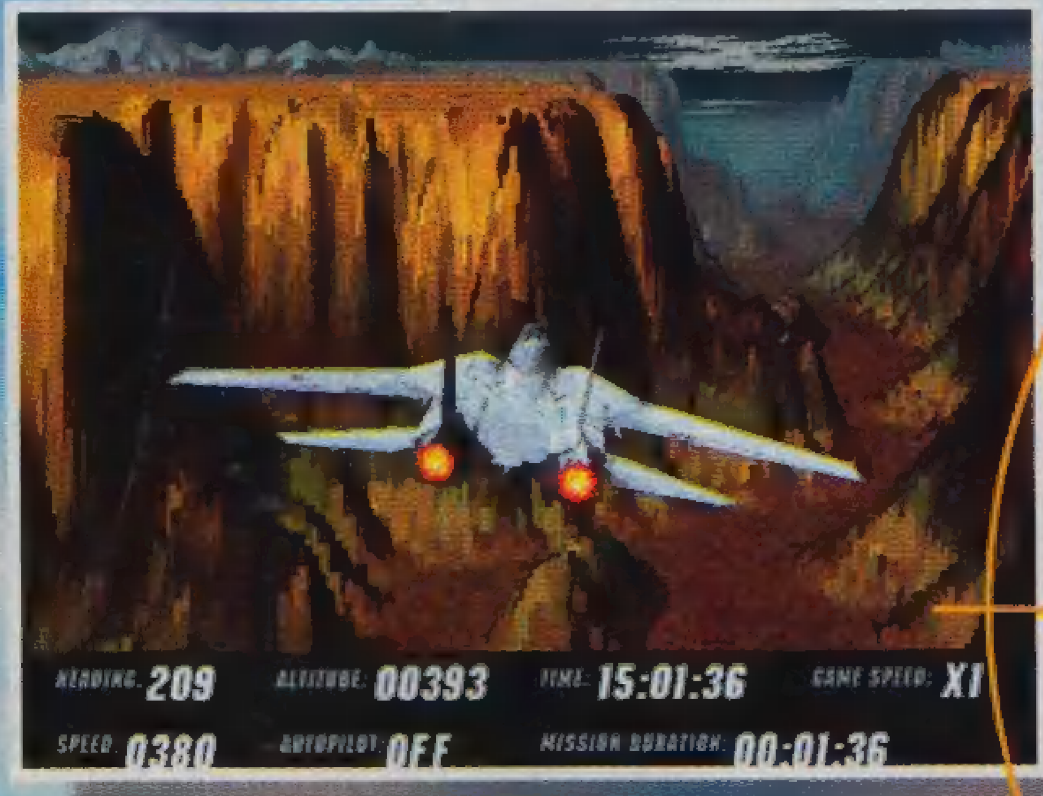
RED GHOST

MARK SOFT











PROSTO Z LOTNISKOWCA BOJOWEGO
WYTWÓRNI FILMOWEJ PARAMOUNT PICTURES®

TOP GUN™

FIRE AT WILL!

Znany z kin i kaset video przebój filmowy "TOP GUN" przybliżył wszystkim wielbicielom podniebnych szaleństw przeżycia jakich można doznać jedynie w kabinie najnowocześniejszego myśliwca.

TOP GUN: FIRE AT WILL! to przeniesienie filmowych emocji na ekran komputera. Teraz Ty grasz rolę Maverick'a.

Akcja gry rozpoczyna się w szkole TOP GUN walką o miano najlepszego. Kolejne etapy gry prowadzą przez misje związane z nasilającym się, ogólnoświatowym kryzysem – włączone w akcję sceny filmowe pozwalają przeżyć podczas tych walk niezapomniane chwile.

Doświadczasz emocji dowodzenia w nowoczesnym powietrznym pojedynku prowadząc skrzydłowych w wir podniebnych zmagań.



- W grze występują zawodowi aktorzy – jako "Hondo", twardy dowódca Mavericka pojawia się filmowy odtwórca tej roli, James Tolkan.
- W każdą misję leci z Tobą młody oficer Merlin, który tak jak prawdziwy RIO, będzie służył Ci pomocą podczas lotu, byś szybko stał się najlepszym z najlepszych.
- Do wypełnienia ponad 40 misji o rosnącym stopniu trudności. Możesz też wybrać opcję Instant Action i natychmiast rozpocząć powietrzny pojedynek.
- Jeśli chcesz, by jako skrzydłowy leciał Twój kolega lub pragniesz udowodnić, że pokonasz go w każdym pojedynku – macie możliwość gry przez złącze bezpośrednie, modem lub sieć.

Szczegółowych informacji udziela wyłączny dystrybutor:
***IPS Computer Group** Sp. z o. o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 27 66, 642 27 68.*
(Filia w Zabrzu: 41-800 Zabrze, ul. Wolności 262. Tel./Fax (0-32) 175 39 72

Spectrum HoloByte®   A VIACOM COMPANY   MICROPROSE

Projekt ■ Wykonanie: Czarek IPS CG

SPIS TREŚCI

OD REDAKCJI

Przepraszamy za poważne opóźnienie terminu wydania numeru trzeciego „Gier Komputerowych". W następnym miesiącu postaramy się trochę nadgonić opóźnienie, a na osłodę dodam, że od kolejnego numeru szykuje się wiele zmian. Najprawdopodobniej już numer czwarty będzie grubszy, przez co uda się w nim zmieścić o wiele więcej ciekawych materiałów niż dotychczas. Planujemy wprowadzenie nowych, atrakcyjnych działów, których namiastki zauważalne są już w tym numerze. To wszystko robimy oczywiście z myślą o Was szanowni Czytelnicy, po to, aby służyć Wam coraz lepiej. Granie i pisanie o grach sprawia nam bowiem niekłamaną satysfakcję, a nic nie zagrzewa nas do jeszcze bardziej wytężonej pracy, jak słowa pochwały, które coraz częściej kierujecie na adres redakcji. Dziękujemy!

NOWOŚCI

RECENZJE

OPISY



„TERMINATOR: FUTURE SHOCK", 1966 © VIRGIN

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 3/96 (24)
rok czwarty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@bevy.hsn.com.pl

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Jakub Sandecki (Sandey)

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marcin Jaśkaczek (Jasio), Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.
UNIPRESS S.A.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Ceny podane w artykułach są cenami orientacyjnymi.

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER STUDIO
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
CD-ROM MAGAZYN MULTIMEDIA

Prenumerata krajowa (III kwartał '96)
Należność (3 x 2.20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 maj 1996 r.)

THE DARK EYE





Jest to wspaniała przygodówka, która wprowadzi Cię w mroczny świat, jakby żywcem wzięty z wyobraźni Edgara Alana Poe. Dzięki renderowanej grafice 2D i 3D – która jest po prostu wyśmienita – oraz unikalnym efektom animacyjnym, stworzonym przez Douga Beswicka (pracował m.in. nad „Beetlejuice", „Obcym" i „Rodziną Adamsów"), otrzymujemy niepowtarzalne scenerie, po których przyjdzie nam się poruszać w celu rozwiązania wielu ciekawych zagadek. Każdy zrobiony przez Ciebie ruch, dotknięcie przedmiotu lub napotkanie jakiejś postaci, będzie miało znaczenie w przyszłości i wpłynie w jakiś sposób na kolejne epizody. Pamiętaj: jesteś w świecie, który rządzi się własnymi prawami – albo zabijesz Ty, albo zostaniesz zabity! Gra trafiła już do sprzedaży, zawiera instrukcję w języku polskim, a dystrybucję prowadzi firma BOBMARK. „THE DARK EYE" firmowana jest przez Time Warner Interactive, mieści się na jednym krążku CD, a przeznaczona jest dla posiadaczy PC.

POLANIE

Na niedawnych targach PLAY-BOX '96 odbyła się premiera najnowszej gry strategicznej firmy USER zatytułowanej „POLANIE". Stoisko, na którym program był wystawiany, było niezwykle ciekawe, zostało bowiem ucharakteryzowane na pradawny słowiański gród, z wydzieloną palisadą, ze skórami rozciągniętymi na drzewcach i innymi elementami z tego okresu, jak topór, tarcza, miecz czy statuetka, symbolizująca bożka Swaroga. Na drewnianych ławach zostały wystawione komputery, na których publika mogła sobie pograć. Ogólnie było fajnie i robiło wrażenie. O samej gierce nie będę się rozpisywał, gdyż w następnym numerze „GK" znajdzie się jej recenzja. Wspomnę tylko, że jesteś wojownikiem powracającym z dalekich wypraw do domu. Podczas Twej nieobecności gród został spalony, a mieszkańcy wymordowani. Ogarnięty nienawiścią postanawiasz pomścić swych ziomków. Gra bardzo przypomina „WARCRAFT-a", a na ile, o tym za miesiąc. Firma USER przygotowała wersję dyskietkową gry na platformę PC, a z ciekawostek należy dodać, że tę grę uhonorowano nagrodą PLAY-BOX '96 za najlepszą premierę.



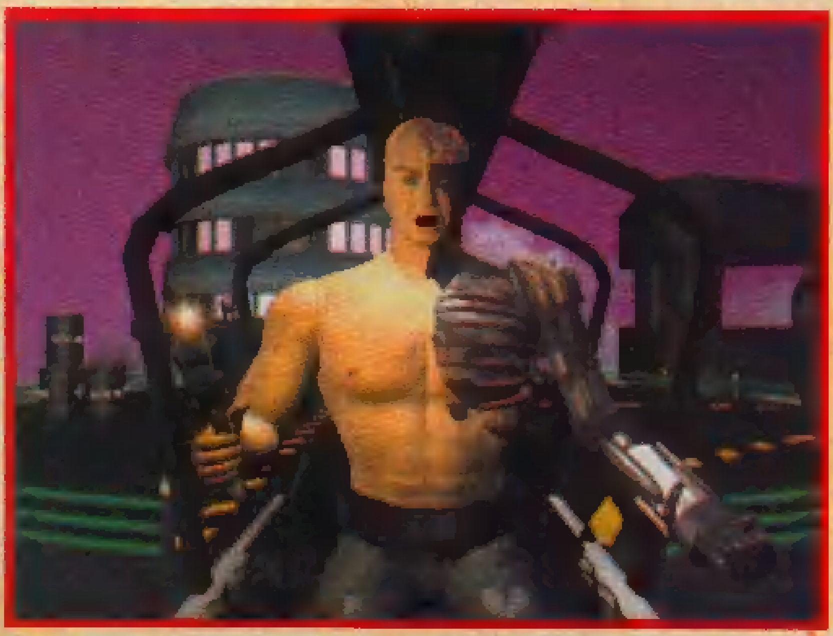
CHRONOMASTER

Każdemu miłośnikowi książek science-fiction i fantasy nieobce jest nazwisko Rogera Zelaznego, autora wielu poczytnych powieści, znanego przede wszystkim z cyklu „Amber". Tym czasem okazało się, że ostatnią rzeczą nad jaką pracował Zelazny, był scenariusz do gry komputerowej zatytułowanej „CHRONOMASTER". Fabuła tego programu jest naprawdę ciekawa. Akcja toczy się w świecie, gdzie bogaci mogą sobie pozwolić na posiadanie własnych kieszonkowych światów, które są projektowane na specjalne życzenie klienta i rządzą się własnymi prawami. Takie światy mogą stać się np. azylem dla przestępców i tak się rzeczywiście dzieje. Bohaterem gry jest naukowiec, specjalista od tworzenia takich światów, który ma za zadanie rozwiązać pewną zagadkę. Chodzi o to, dlaczego niektóre światy zamykają się, otoczone przez pole czasu statycznego. W grze tej podróżować będziesz po różnych wymiarach, spotkasz na swej drodze wiele ciekawych postaci, posługiwać się będziesz magią i różnymi rodzajami broni. Grafika 3D, w pełni renderowana z animacjami, prezentuje się wyśmienicie. Gra została wydana na krążku CD w wersji dla PC, zaopatrzona jest w polską instrukcję, a dystrybutorem w Polsce jest MIRAGE SOFTWARE.



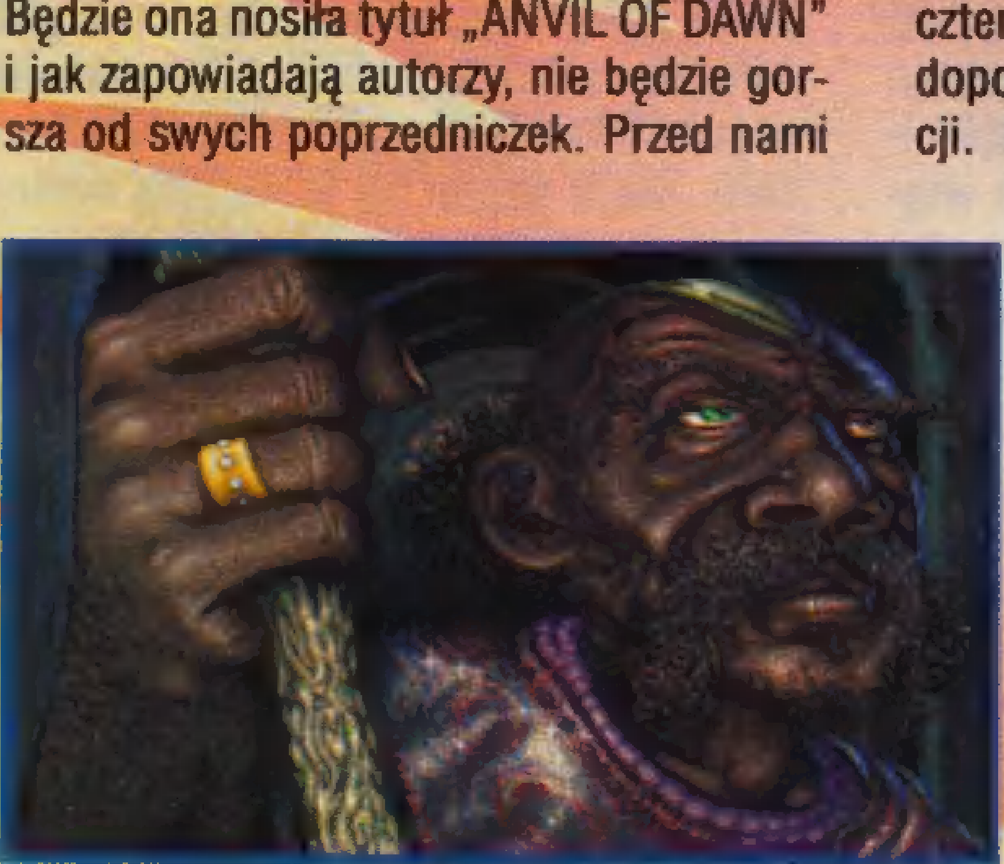






ANVIL OF DAWN

Niebawem uraczeni zostaniemy nową grą spod znaku RPG, nad którą pracują wciąż twórcy takich klasyków gatunku jak: „Ravenloft" czy „Menzoberranzan". Będzie ona nosiła tytuł „ANVIL OF DAWN" i jak zapowiadają autorzy, nie będzie gorsza od swych poprzedniczek. Przed nami szereg lochów do przebycia i wiele zagadek do rozwiązania. Rozgrywka toczyć się będzie w czasie rzeczywistym, a sposób poruszania się został ograniczony do czterech podstawowych kierunków, prawdopodobnie ze względu na ciasnotę lokacji. Podczas naszej wędrówki napotkać możemy blisko setkę postaci, potworków i oczywiście swobodnie z nimi porozmawiać. Podróże po bezkresnych lochach umilać nam będzie ścieżka dźwiękowa z niezliczoną ilością efektów. Jeżeli chodzi o szatę graficzną, to nie spodziewajcie się jakiś cudów. Po obejrzeniu pierwszych screenów odnosimy wrażenie, że to wszystko już było. Wiadomo jednak, że w RPG-ach najważniejszy jest klimat, a tu z pewnością nie będzie go brakowało. Gra w wersji PC CD-ROM dystrybuowana będzie w Polsce przez MIRAGE SOFTWARE.



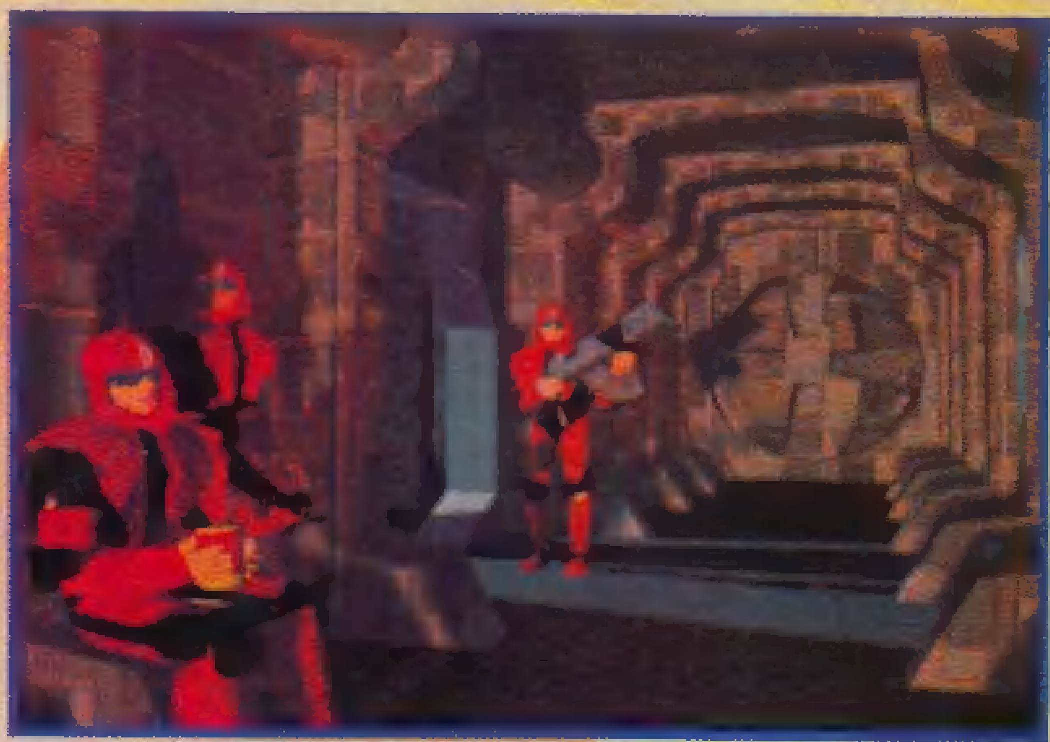


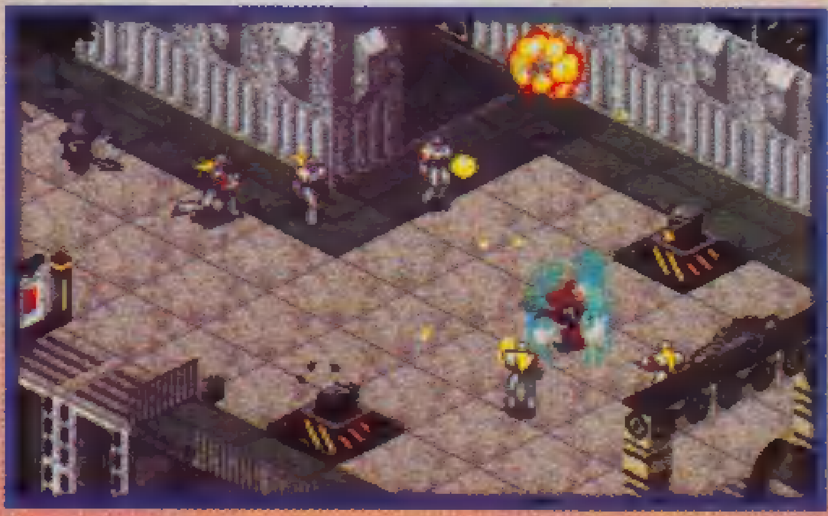


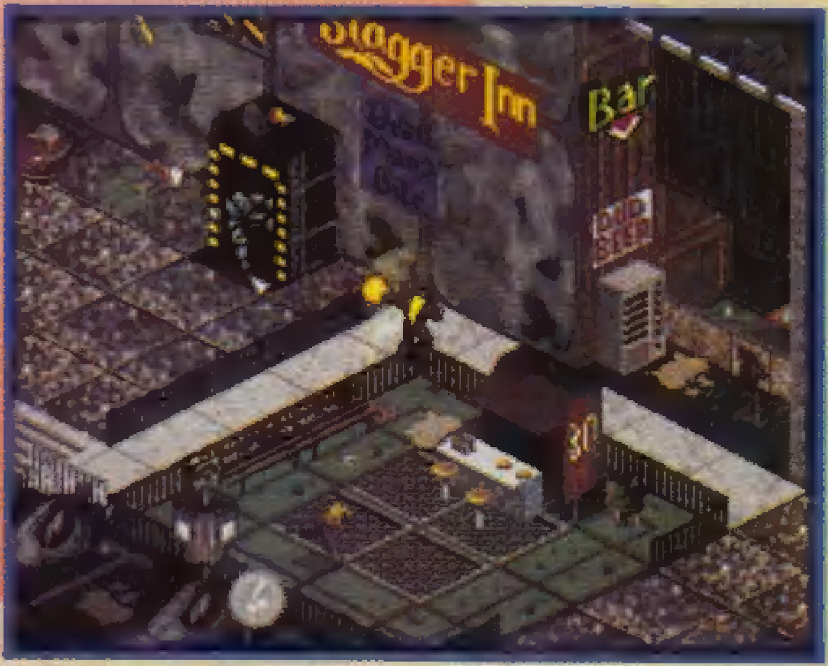
GENDER WARS

Wiadomo było, że kiedyś do tego dojdzie. Stosunki antagonistyczne narastały z dnia na dzień, było coraz więcej nieporozumień, aż w końcu baby i chłopy wzięli się za łby. Tak pokrótce można przedstawić fabułę nowej gry action-adventure z elementami strategii, zatytułowanej „GENDER WARS", a firmowanej przez SCI. W rozgrywce stanąć możemy po stronie jednej z wrogich sobie płci, przy czym pamiętać należy, że każda z nich ma inną mentalność i odrębne obyczaje. Autorzy programu przygotowali 32 misje, a teren działań zaczepnych składa się z ponad 1000 różnych screenów. Grafika pracująca w podwyższonej rozdzielczości została bardzo ciekawie rozwiązana. Zastosowano tu bowiem system przemiennej perspektywy, gdzie kamera w przypadku pojedynku jeden na jedną, opuszcza normalny izometryczny widok i ustawia się z boku tak, że mamy nawalankę, jak w „Mortal Kombat". Program przygotowany przez SCI na komputery PC CD, Mac, Sony PSX, Sega Saturn, trafi do sprzedaży za sprawą firmy DIGITAL MULTIMEDIA GROUP.







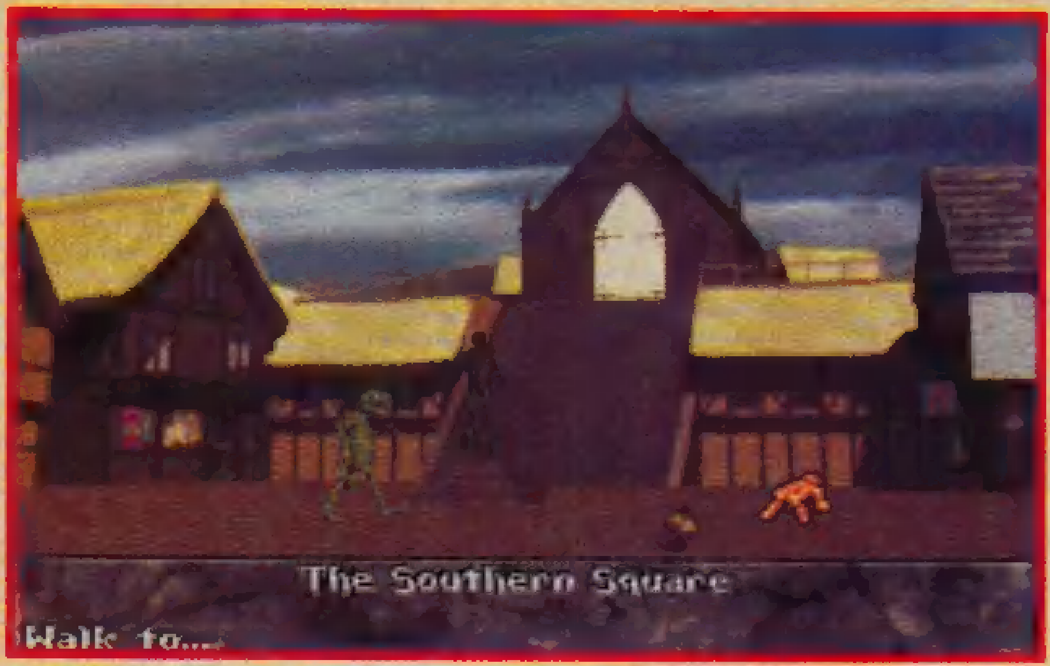


KINGDOM OF MAGIC

Przenieśmy się w lepsze miejsce, w lepszy czas... kiedy mężczyźni byli mężczyznami, a kobiety blondynkami. Kiedy smoki były dużymi, ziejącymi ogniem zwierzakami, gdy nie wiadomo było co to roboty i statki kosmiczne. Przenieśmy się w baśniową, pełną humoru, krainę zwaną „KINGDOM OF MAGIC", wykreowaną przez firmę SCI. Ta oszałamiająca efektami i grafiką przygodówka, z elementami RPG ukaże się już niebawem i z miejsca powinna się stać ogromnym hitem. Zastosowano w niej bowiem wiele nowatorskich rozwiązań, których próżno by szukać w innych grach.

Po pierwsze, możemy wybrać do sterowania jedną z trzech postaci, przy czym niemożliwością jest powtórzenie gry w ten sam sposób. Podczas rozgrywki na swojej drodze napotkać możemy blisko 90 postaci, z czego każda ma swoją niepowtarzalną osobowość. Lokacji w programie jest około 105. Zmieniają się pory dnia, a co za tym idzie, niektóre z postaci można spotkać tylko w poszczególnych godzinach, bowiem jednym słonko służy, a inne wolą spacerować w blasku księżyca. Interface obsługi jest typu „wskaż i kliknij", więc sterowanie nie powinno sprawiać problemów. Wspomnę jeszcze tylko, że grafika została przygotowana na stacjach Silicon Graphics. Gra rzeczywiście zapowiada się niezwykle ciekawie, więc czekamy na nią z niecierpliwością. Gra w wersji PC CD będzie dystrybuowana w Polsce przez firmę DIGITAL MULTIMEDIA GROUP.









TEMPEST 2000

Dawno temu, a będzie to już z 15 latek, była sobie gierka, która nazywała się „TEMPEST" i pomimo tego, że była banalna, jak nie wiem co, to zrobiła niesamowitą furorę. Dziś, pod zmienionym tytułem „TEMPEST 2000", nieco ulepszoną grafiką i z całkiem niezłą muzyką, pojawia się znowu. Te „dwa tysiące" to są chyba tylko dla picu, bo w zasadzie nic wielkiego nie otrzymujemy. Przypomnę krótko, o co właściwie w niej chodzi. Poruszamy się po krawędzi tuby i nie możemy pozwolić Obcym, aby dotarli do nas. Nic więcej. Prawda, że łatwe? Niestety, poźniej sprawa trochę się pogmatwa, gdyż wrogów będzie coraz więcej i więcej. Ja „wysiadłem" bardzo szybko, ale jeżeli lubisz być w opałach i masz sprawne dłonie, to jest to coś specjalnie dla Ciebie. Wciąga jak cholera. Dodatkowo na płytce znajduje się czadowa muzyka techno — dosłownie zapiera dech. Krótko — program dla szaleńców!

Grę wydała firma Atari, a dystrybucję w Polsce prowadzi firma MIRAGE SOFTWARE.



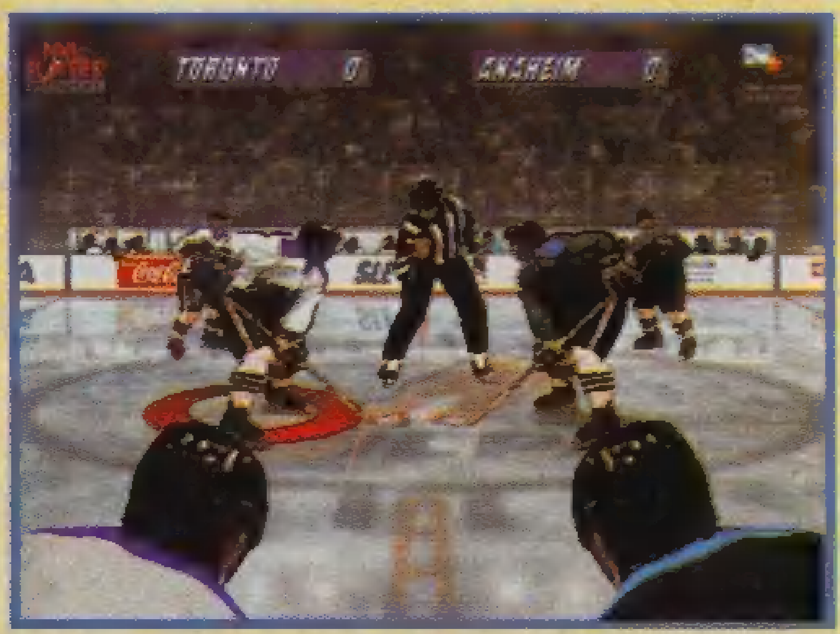


Peter Molyneux i jego BULLFROG nie ustają w produkowaniu coraz ciekawszych programów. Doskonale pamiętamy jak namieszali w światku komputerowym „Populou'sem", „Syndicate'm", czy „Magic Carpet'em". Teraz tworzą strategię, w której choćbyś starał się ze wszystkich sił, nie uwidzisz żadnej broni. Jak to możliwe, spytacie? Ano



GENE WARS

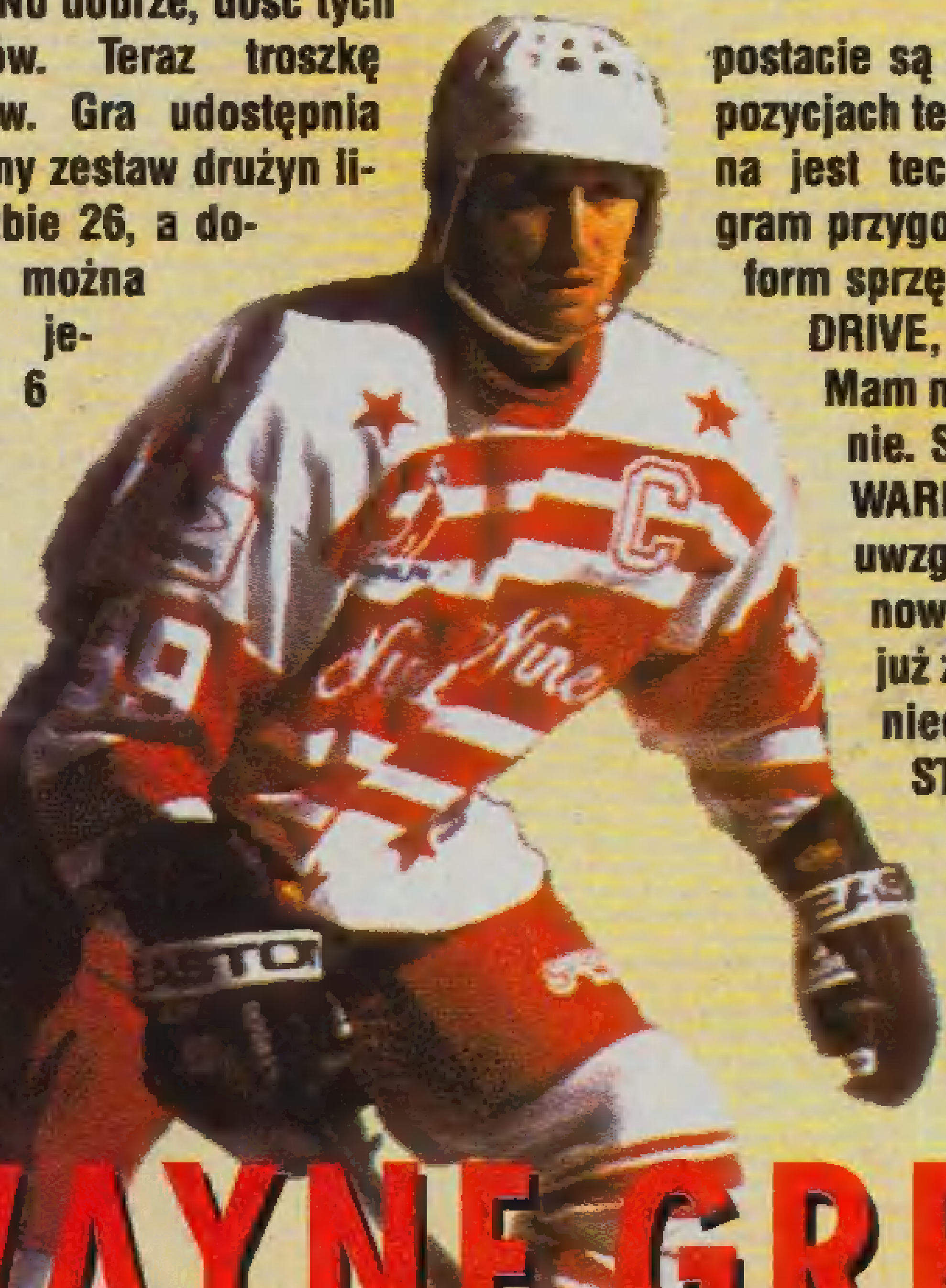
możliwe i bardzo ciekawe. Gdyż to, o co chodzi w ich najnowszej produkcji, zatytułowanej „GENE WARS", to walka na polu naukowym, za pomocą laboratoriów genetycznych, poprzez ich rozbudowywanie, unowocześnianie oraz opracowywanie nowych mutacji genetycznych. Walka o dominację w tym interesie toczy się między czterema rasami. Nierzadko trzeba nieźle kombinować, np. jak z małego króliczka otrzymać, powiedzmy, żyrafo-muchę. Akcja gry toczy się w czasie rzeczywistym, w widoku charakterystycznym dla produkcji chłopaków spod znaku „Byczej ropuchy". Grafika jest bardzo ciekawa, a dodatkowego smaczku dodaje fakt, że oglądamy ją w podwyższonej rozdzielczości. Na premierę tej gry trzeba będzie jeszcze trochę zaczekać, ale chyba będzie warto. Przewidywana jest wersja na PC CD, a dystrybucją w Polsce zajmie się niestrudzony IPS COMPUTER GROUP.



Oto nadchodzi kolejna porcja hokeja w najlepszym wydaniu, gdyż firmowana jest przez absolutną gwiazdę amerykańsko-kanadyjskich lodowisk, Wayna Gretzkyego. Co znaczy ten zawodnik dla całej zawodowej ligi NHL nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć. Jest magnesem przyciągającym tłumy kibiców, wielkim słupem reklamowym, kimś, kogo stawia się na równi z Michaelem Jordanem (no comence) czy Emithem Smithem (football amerykański). No dobrze, dość tych zachwytów. Teraz troszkę konkretów. Gra udostępnia nam pełny zestaw drużyn ligi w liczbie 26, a dodatkowo można wybrać jeszcze 6 międzynarodowych ekip All-Star. Zawiera listę 600 zawodników ślizgających się aktualnie po amerykańskim lodzie oraz pełne statystyki sezonu '95. Istnieją opcje rozegrania pełnego sezonu, jednego z 4 rodzajów turnieju, a także poćwiczenia sobie. Transfery zawodników, odgłosy kibiców, muzyczki charakterystyczne dla stadionów, komentarz dziennikarski oraz możliwość tworzenia własnej drużyny marzeń, są dodatkowymi atutami gierki. Grafika wygląda nieźle,



postacie są nieco większe niż w innych pozycjach tego typu, a sama gra nakręcona jest techniką „zoom-camera". Program przygotowywany jest na kilka platform sprzętowych: PC-CD, SEGA MEGA DRIVE, SNES oraz na JAGUARA CD. Mam na razie tylko jedno zastrzeżenie. Szkoda że twórca gry – TIME WARNER INTERACTICE, nie uwzględnił jednej rzeczy, a mianowicie tego, że Gretzky nie jest już zawodnikiem LA KINGS, gdyż niedawno przeniósł się do ST.LOUIS BLUES, ale to oczywiście drobiazg nie mający wpływu na poziom tej znakomitej gry. Grę w wersji PC CD dystrybuuje w Polsce firma BOBMARK.



WAYNE GRETZKY
AND THE NHLPA ALL-STARS

Z A P O W I E D Z I

► Przeglądając plany wydawnicze większych firm zajmujących się produkcją gier komputerowych, natknęliśmy się na wiele ciekawych tytułów, o których dziś wiadomo, że na pewno będą. Oto naszym zdaniem najciekawsze propozycje:

Magic: The Gathering — kwiecień
X-COM Apocalypse — czerwiec
Afterlife — kwiecień
C & C: Red Alert — czerwiec
Descent 2 — koniec marca
Dungeon Keeper — maj
Ecstatica 2 — pazdziernik
Heart of Darkness — czerwiec
Wipeout 2 — nieznany
Z — maj
Destruction Derby 2 — nieznany
Monkey Island 3 — nieznany
Into The Shadows — nieznany
Quake — maj
Urban Decay — 1997
Ridge Racer — kwiecień/maj
Spycraft — marzec
Syndicate Wars — czerwiec
Terminus — grudzien
Outpost 2 — nieznany
FX Fighter 2 — nieznany

► Sierra zapowiada nowy symulator łodzi podwodnej zatytułowany „FAST ATTACK". Gracz wciela się w postać dowódcy największego i najbardziej nowoczesnego okrętu podwodnego Marynarki Wojennej USA, a do spełnienia ma ponad 60 bardzo urozmaiconych misji.

► Nie ochłonęliśmy jeszcze za bardzo po dwóch częściach kosmicznej strategii „UFO", a już przygotowywana jest kolejna inwazja obcych – „X-COM: APOCALYPSE". Na razie zbyt dużo na ten temat nie da się powiedzieć, ale twórcy, czyli MICROPROSE, zapowiadają między innymi rozgrywanie walki w czasie rzeczywistym. Z jednostek — całkiem nowy oddział zmechanizowany oraz opcję grania przez modem i sieć. Przewidywany termin wydania programu, to czerwiec '96, a dystrybutorem będzie tradycyjnie firma IPS.

► Na pazdziernik przewidziane jest wydanie drugiej części znakomitej gry firmy „ADELINE" pt. "LITTLE BIG ADVENTURE". Gra nie ulegnie wielkim zmianom, za to będzie obszerniejsza od swej poprzedniczki. Nowością natomiast jest możliwość zapamiętania stanu gry.

► Znana przede wszystkim z produkcji managerów firma DOMARK przygotowuje następne pozycje z tej dziedziny. Tym razem zapowiada managera ligi hiszpańskiej, niemieckiej, francuskiej, holendersko-belgijskiej oraz unowocześnionego włoskiego.

► LUCASARTS pracuje nad kolejnym hitem, który będzie się nazywał „AFTERLIFE". Pomysł tej gry jest zupełnie nowatorski, a dotyczy, jak sama nazwa wskazuje, życia pozagrobowego. Spojrzenie na niebo i piekło w wydaniu strategicznym - tego jeszcze nie było!



TOSHINDEN

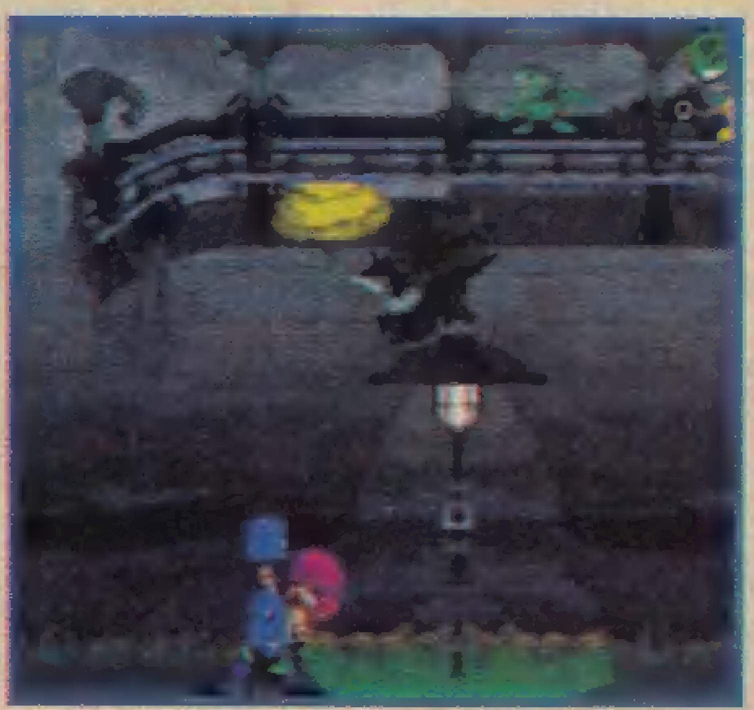
Ten tytuł to już religia, przedmiot kultu i pożądania przez większość maniaków komputerowego mordobicia. Gry „TEKKEN" i „TOSHINDEN" powstały z myślą o konsoli PlayStation i z miejsca zyskały światową sławę. Te dwie porywające nawalanki wyznaczyły nowe kierunki w rozwoju tego typu gier. Wspaniała trójwymiarowa grafika postaci, płynna animacja i szalone najazdy kamery przyprawiające dosłownie o zawrót głowy, dosłownie nokautowały przy pierwszym zetknięciu z grą. To właśnie dzięki „TOSHINDEN" i grom jej podobnym, poszła fama, że PlayStation jest najwspanialszą na świecie maszynką do gier. Nic dziwnego, że najliczniejsza grupa graczy (pecetowców) będących potencjalnymi klientami poczuła się trochę zawiedzeni takim obrotem sprawy. Jednak nie na długo, gdyż oto tryumfalnie wkracza na rynek „TOSHINDEN" na PC, a w kolejce czeka także „TEKKEN" i inne. Dobra nasza, mamy już „TOSHINDENA"... szkoda tylko, że wygląda on jakby trochę inaczej od pierwowzoru.





JOHNNY BAZOOKATONE

To nowa, fantastyczna gra platformowa, której producentem jest firma U.S. Gold. Tytułowym bohaterem jest wschodząca gwiazda rocka, przemierzająca dziwny świat, naszpikowany nieprzyjaznymi stworami. Jako broń służy Johnnemu dość nietypowa, strzelająca, futurystyczna... gitara. Podczas swojej wędrówki Johnny musi zbierać nuty dostarczające energii jego oryginalnej broni. Grafika gry wyrenderowana została na stacjach Silicon Graphics, ale trochę szkoda, że wyświetlana jest w trybie VGA.



Premiera gry JOHNNY BAZOOKATONE miała miejsce na targach PLAY-BOX '96, które odbyły się w dniach 1-3 marca w Katowicach. Dystrybutorem gry wydanej na PC CD jest firma MIRAGE SOFTWARE.

Od dawna zapowiadana przygodówka firmy Merit Studios, utrzymana w konwencji filmu rysunkowego. W grze tej wcielasz się w postać Buda Tuckera, młodego „luzaka" z miasteczka Muddy Creek. Każda zabawa rozpoczyna się wtedy, kiedy porwany zostaje miejscowy naukowiec, profesor Doohilly – wynalazca urządzenia powielającego, mogącego stworzyć replikę każdej rzeczy jaka istnieje. Rolą Buda (czyli Twoją) jest ocalenie świata przed niecnymi zamiarami kryminalisty Richarda Tate,



DOUBLE TROUBLE



który pragnie użyć tego wynalazku do własnych celów. W tym momencie zostajemy przeniesieni w zupełnie inne miejsce, a mianowicie do miasta Bomyville, gdzie nareszcie będziesz mógł wziąć sprawy w swoje ręce i pokazać, co jesteś wart.

Jak to zwykle w przygodówkach bywa, rozmowy z nieznajomymi, zbieranie przedmiotów i odpowiednie ich użycie, a przede wszystkim kojarzenie faktów, doprowadzi Cię (lub nie) do rozwiązania wszystkich zagadek. Grafika programu prezentuje się bardzo okazale, jest bajecznie kolorowa i wyrazista. Również strona muzyczna, jak zapowiadają autorzy, będzie mocnym punktem tej gierki. Wspomnę tylko o tym, że wszystkie postacie mówią ludzkim głosem. Obsługa nie będzie sprawiała problemu, jest typu „wskaż i kliknij". Dystrybutorem w Polsce (PC CD) będzie firma DIGITAL MULTIMEDIA GROUP. Gra będzie poprawnie działać na 486 z 8 MB RAM i kartą VGA. Niezbędny jest też napęd CD min. x2 i karta muzyczna.

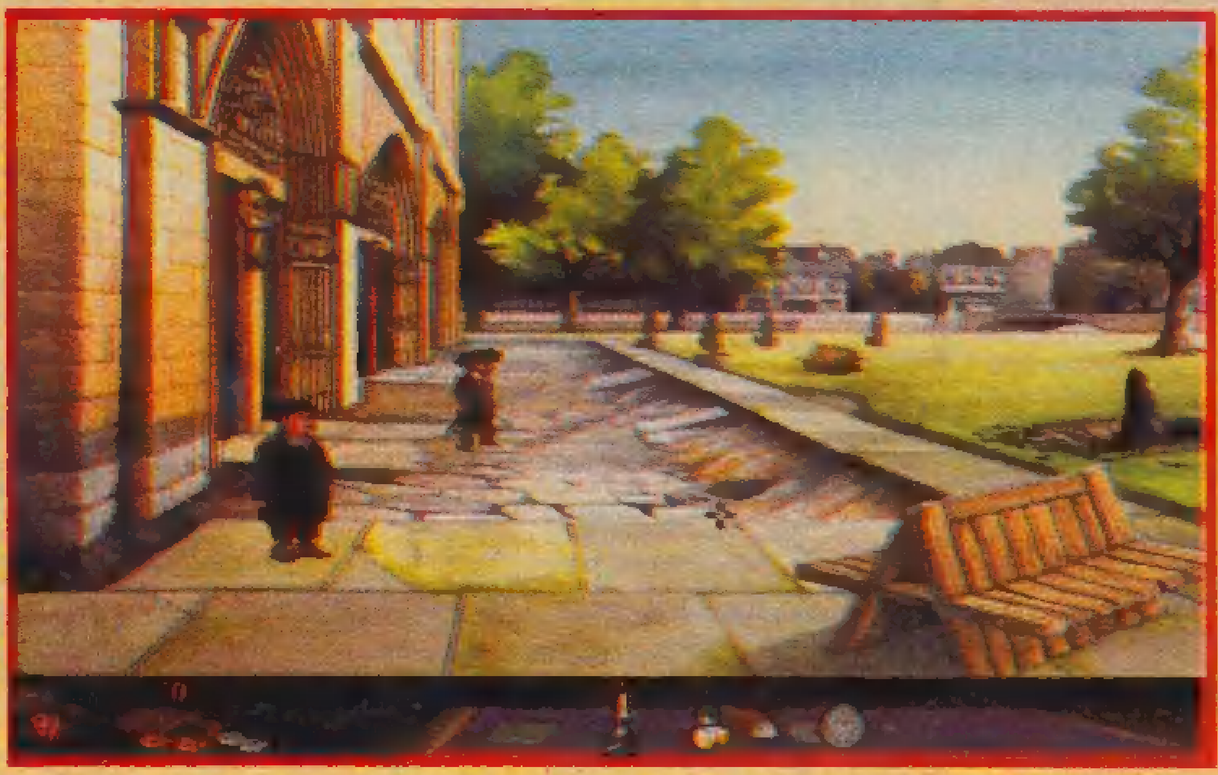




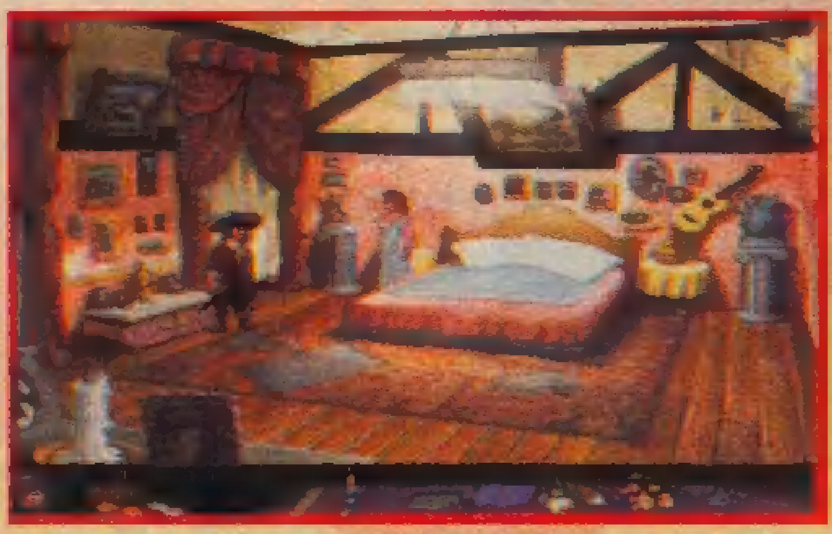


O tej przygodówce było już głośno na długo przed jej premierą. Teraz będzie się mówiło jeszcze więcej, gdyż rodzima firma MIRAGE SOFTWARE, przygotowuje nam wielką gratkę — całkowicie spolszczoną wersję dla PC CD, dlatego więc jej polska premiera jest trochę spóźniona w stosunku do europejskiej. Myślę jednak, że warto uzbroić się w cierpliwość i zaczekać, gdyż dla wielu miłośników przygodówek barierą nie do przeskoczenia są języki obce. A teraz będziemy mieli gierkę po polsku i to jaką!

TOUCHE – THE ADVENTURES OF THE FIFTH MUSKETEER



Jest wiek XVI, czas niezwykle burzliwy dla Francji. Wcielasz się w postać Geoffroi Le Bruna, młodego, inteligentnego i odważnego kadeta w oddziale muszkieterów. W Twoje ręce wpada testament umierającego notabla „De Peuple", a Ty postanawiasz odwieźć go do adresata, czyli króla Francji. Jednak podczas podróży odkrywasz intrygę skierowaną przeciw młodemu władcy, więc bez wahania postanawiasz rozwikłać jej tajemnicę. Gra prezentuje się bardzo okazale. Ma ładną i dopracowaną grafikę w trybie SVGA i ponad 50 renderowanych teł. Interfejs obsługi jest bardzo prosty, więc wystarczy skupić się na rozgrywce. Grę „zamieszku-

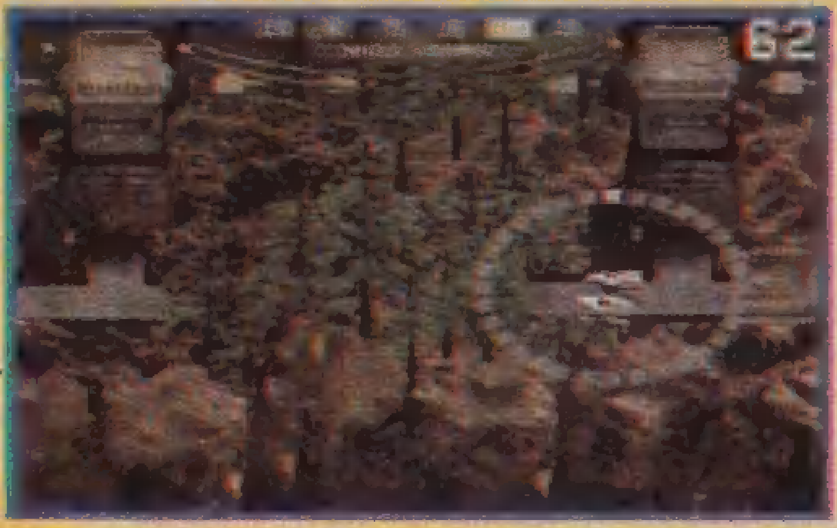




ją" setki postaci, z których każda żyje „własnym życiem" – mają swoje sprawy, humory, problemy... Możesz z nimi pogadać, handlować, a piękne kobiety... podrywać. Nie musisz obawiać się monotonii, gdyż autorzy zadbali o to, że gdy spotkasz kilka razy tę samą postać, wcale nie musisz rozmawiać z nią o tym samym. Nie muszę chyba podkreślać, że w związku z tym polska wersja gry jest jak najbardziej pożądana. Jeszcze raz wielkie brawa dla MIRAGE. Premiera gry przewidywana jest na kwiecień.

NEW ORDER

W połowie roku ukazać ma się gra, której roboczy tytuł na dzień dzisiejszy brzmi „NEW ORDER". Co ciekawe, nad programem tym pracują ludzie, którzy wcześniej tworzyli gierki dla firmy XLAND, a teraz tworzą dla samego koncernu ELECTRONICS ARTS! No nieźle! „NEW ORDER" ma być efektowną strzelanką zobrazowaną w rzucie izometrycznym. Posiada około 16





misji, których głównym założeniem jest zniszczenie wroga i jego baz. Latamy specjalnym stateczkiem, wyposażonym w niezły arsenał broni - 6 rodzajów, oraz kilka dodatkowych atrakcji jak impuls elektromagnetyczny, czy niewidzialność. Grafika jest całkowicie wyrenderowana i działa w dwóch trybach (320x200) i (640x400). Różnica jest znaczna, bo w wysokiej rozdzielczości ilość szczegółów rośnie czterokrotnie. Do tego dochodzą jeszcze efekty dźwiękowe i muzyka prosto z płyty CD. Dodatkową atrakcją jest możliwość grania przez modem i sieć. Do odpalenia programu potrzebny będzie min. 486DX2 66Mhz z 8 Mb Ram oraz Windows 95.





NCAA

Programów o koszykówce powstało już kilka, jedne były lepsze, inne mniej. Zapotrzebowanie na nie jednak wciąż rośnie, gdyż popularność tejże dyscypliny jest po prostu ogromna. Jakiś czas temu mogliśmy pograć sobie w „NBA'95", potem był „SLAM CITY". Chodziły także słuchy o nadchodzących „NBA'96" i „NBA JAM". Tymczasem bardzo mile zaskoczyła nas firma GTE ENTERTAINMENT, wydając kosza „NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL". Jak już sama nazwa wskazuje, rzecz tyczy się rozgrywek uniwersyteckich, co nie jest złą sprawą, zważywszy, że uniwersytety, to wylęgarnia przyszłych gwiazd NBA. A teraz do rzeczy – co nam oferuje gierka? Mamy możliwość grania w barwach jednej z 64 drużyn, występujących w Division I. Parkiety boisk są w barwach poszczególnych zespołów, tłumy kibiców szaleją za swoją drużyną, trener skacze i denerwuje się, jednym słowem — nieźle. Do tego dochodzą jeszcze opcje menedżerskie, kupa statystyk, wybory zawodników do zespołów All America. Możemy zagrać sobie jeden meczyk, cały sezon lub turniej. Kontrolujemy tempo rozgrywki, ustawiamy zagrywki, dokonujemy zmian. Zawodnicy robią alley-oops, kozłują piłkę za plecami, dają paki. Autorzy twierdzą z premedytacją, że jeśli kiedykolwiek widzieliście lepszą grafikę, to musiało to być podczas oglądania wiadomości sportowych. Co do dystrybucji tej gierki w Polsce, to o ile nam wiadomo, jeszcze żaden z dystrybutorów nie ma jej w swoich planach, a szkoda.

T-MEK



Gdzieś w dalekiej przyszłości ludziom zaczęło się nudzić, więc wymyślili sobie walki czołgów. Maszynki nazwano T-MEK, a skonstruowane one zostały tak, że mogą się unosić [illegible] powietrzu. Zawody [illegible] organizowane są przez Nazarc Eliminator (z którym zwycięzca ma zaszczyt spotkać się w finale), [illegible] składają się [illegible] serii „czarnych walk", prowadzonych na arenach, których jest 13 (dochodzą jeszcze do tego [illegible] ukryte poziomy, więc liczba aren wzrasta do 27). Zawodnik ma do wyboru 6 różniących się między sobą szybkością, uzbrojeniem i tarczami obronnymi, T-MEKów. Podczas każdej batalii do śmiertelnej walki na arenie wystawianych jest czterech zawodników. Poza walczącymi, również pozostali wojownicy i gracze mogą włączyć się do walki [illegible] obcymi i ze zwycięzcami bitew na poszczególnych arenach. Piszę gracze, gdyż jest możliwość grania w sieci dla maksymalnie ośmiu szaleńców. Gierka (PC CD) ma się niebawem ukazać – [illegible] Polsce dystrybutorem będzie firma BOBMARK – [illegible] jej producentem jest TIME WARNER INTERACTIVE. Przygotowywane są trzy wersje: na PC CD, SEGĘ i SONY PLAYSTATION.



SFINX



Gra jest nową produkcją autorów popularnego „Sołtysa". Kontrolując dwoje bohaterów (ciekawe, no nie?), gracz otrzymuje możliwość przeżycia niezwykłej przygody w kilkudziesięciu lokacjach. Bogata w szczegóły grafika i niekonwencjonalny humor, to główne zalety „SFINXA". Konieczność współdziałania obu obdarzonych różnymi cechami postaci, stanowi dodatkowe utrudnienie, a zarazem uatrakcyjnia zabawę. Gra prezentuje się całkiem przyzwoicie i niebawem powinna trafić do sprzedaży. Firmowana przez Ł.K. AVALON, będzie zajmowała cztery dyskietki instalacyjne, [illegible] sprzętowo – PC 386, 4 MB RAM i karta muzyczna.



NOC



Jest kolejną, ciekawą propozycją dla miłośników gier przygodowych, która będzie wydana przez rodzimą firmę Ł.K. AVALON. Oprócz bardzo ładnej renderowanej grafiki, zaletą gry jest jej złożoność, która sprawia, że program szybko się nie znudzi. Bohater gry, próbując uratować swych przyjaciół, podróżuje przez czas i przestrzeń, co sprawia, że przy każdej zmianie epoki i miejsca mamy do czynienia z osobną przygodą. Niezwykle prosta obsługa interfejsu użytkownika (wskaż i kliknij) ułatwia zabawę, a spora doza humoru i płynna akcja dostarcza niezapomnianych wrażeń. Gierka opracowana została [illegible] myślą o posiadaczach PC, przy czym jej wymagania, jak na dzisiejsze czasy, są niewielkie: procesor 386, 4 MB RAM, karty muzyczne SB i GUS.



PLAY BOX '96



Już po raz trzeci w Katowicach – w dniach 1-3 marca – odbyły się branżowe targi audio–wideo–komputery PLAY-BOX '96. Na dwóch poprzednich edycjach nie mogliśmy przeboleć, że komputery były zepchnięte na margines. Tym razem, na szczęście było inaczej, gdyż to właśnie branża gier komputerowych wiodła prym i nadała Targom swojski klimat. Przyczyn tego stanu rzeczy mogło być kilka i błędem byłoby popadanie w samouwielbienie i forsowanie stwierdzenia, że oto nastąpił ogólnopolski boom w branży gier komputerowych. Faktem natomiast jest, że patrząc z perspektywy ubiegłorocznej edycji, rozwój firm zajmujących się dystrybucją i produkcją gier komputerowych niewątpliwie nastąpił. Te największe umocniły swoją pozycję, działają jeszcze bardziej skutecznie i profesjonalnie zbliżając nas tym samym coraz bardziej do realiów Zachodu. Tradycyjnie więc mieliśmy okazałe stoisko największego polskiego dystrybutora gier, firmy IPS Computer Group i sąsiadujące z nim stoiska firm: Mirage Software, Digital Multimedia Group, Marksoft. Nie zabrakło również prężnej firmy z Rzeszowa L.K. Avalon, hurtowni USER z Krakowa wprowadzającej coraz śmielej na rynek własne programy, firmy Bobmark z Warszawy, EXE z Wrocławia, Nahlik Soft z Krakowa – firma specjalizująca się w tworzeniu oprogramowania edukacyjnego głównie do nauki języków obcych. Niezmiernie cieszy tak liczna





reprezentacja firm z branży komputerowej, a jeszcze bardziej krzepiące jest to, że większość z nich właściwie ocenia rolę Targów. PLAY–BOX bowiem, jak i inne targi, to nie przysłowiowe „kolorowe jarmarki" służące wystawcom do zarobienia paru złociszy. Na targach trzeba bywać, pokazywać się, budować image firmy, a nie kupczyć. To ostatnie oczywiście nie było zabronione, a jak wiadomo pieniądze nie śmierdzą, więc jeśli ktoś zarobił trochę grosiwa, to mógł je dobrze spożytkować na licznych imprezach towarzyszących (tych nieformalnych oczywiście). Wypada żałować, ze wiele firm ma niestety zupełnie odmienne zdanie na temat Targów i nie zaszczyciła ich swoją obecnością. Trudno powiedzieć czy świadczy to o słabości tych firm – chwilowej zapaści, czy też o braku wyobraźni ich szefów. Wśród nieobecnych a wystawiających się w zeszłym roku, nie było firm: CD Projekt, xland, Emarex. Tym bardziej dziwi fakt, iż podczas narady nad przyznaniem nagród tzw. PLAY-BOX-ów w kategorii najlepsza firma dystrybucyjna wysunięto kandydaturę firmy, która nawet nie była obecna na Targach. Na szczęście zdrowy rozsądek zwyciężył i ostatecznie PLAY–BOXA odebrała, jak najbardziej zasłużenie, firma IPS Computer Group. Jeśli już jesteśmy przy nagrodach, to warto wspomnieć, że po raz pierwszy organizatorzy stanęli na wysokości zadania i potraktowali branżę komputerową z należytym jej szacunkiem. Przeprowadzono więc plebiscyt wśród czytelników najpopularniejszych czasopism komputerowych w Polsce na najlepszą grę roku '95, a ponadto przyznano nagrody PLAY-BOX w kilku innych kategoriach. Zgodnie z głosowaniem czytelników, najlepszą grą roku została „COMMAND & CONQUER" firmy Virgin dystrybuowana w Polsce przez IPS. Pozostałe PLAY–BOXY zgarnęli m.in.: IPS Computer Group w kategorii najlepsza polska firma dystrybucyjna, L.K. Avalon jako najlepszy producent i dystrybutor gier, hurtownia oprogramowania USER za grę „POLANIE" jako najlepszą premierę Targów PLAY–BOX, CD Projekt za „Nowego Teenagenta" – pierwsza polska gra na CD – w kategorii największe wydarzenie roku. Ewenementem był fakt, że o tym komu miały przypaść w udziale wspomniane nagrody zadecydowało jury składające się z przedstawicieli największych magazynów o grach komputerowych – absencję odnotował Gambler. Obrady były ciężkie i niestety obnażyły słabość polskiej prasy komputerowej, poróżnionej, skłóconej, co niestety wychodziło podczas obrad. Na szczęście obyło się bez ekscesów i rozstaliśmy się w pokoju.

Faktem godnym odnotowania na Targach była mocna promocja konsol do gier wideo. Największym stoiskiem, zaprojektowanym i wykonanym w iście zachodnim stylu miała firma Sony Poland promująca konsolę PlayStation. Obecny był jednak jej największy konkurent, a mianowicie Saturn firmy Sega prezentowany przez Bobmark z Warszawy. Na stoisku Mirage Software barw Atari dumnie bronił drapieżny Jaguar, a Super Nintendo prezentowane na dwóch niezależnych stoiskach również oblegane było przez miłośników gier konsolowych.

Generalnie impreza była bardzo udana i nie odczuwało się tak jak w poprzednich latach, że komputery (i konsole) są tu dołączone trochę na siłę. Nam i tym razem nie udało się narobić sobie wrogów, a mieliśmy nawet okazję pokazać innym, że konkurencja konkurencją, a z nas są równi goście. Jako jedyni bowiem pociągnęliśmy za lejce i wstrzymaliśmy rumaki pomykające szosą katowicką, gdy na zakręcie ujrzeliśmy wóz konkurencji, który mocno pokiereszowany spoczywał w rowie. Chcieliśmy nawet wyciągnąć go stamtąd, ale po bliższych oględzinach okazało się, że wózek nie da rady odjechać o własnych siłach. Zapakowaliśmy więc co się dało i powieźliśmy to do katowickiego spodka gdzie już druga część redakcji SS oczekiwała ze zniecierpliwieniem na swoją ekipę. Wszystko zakończyło się szczęśliwie bo nikt w karambolu nie ucierpiał w co aż trudno uwierzyć oglądając rozwalone auto niczym żywcem wyjęte z gry „Destruction Derby". Ta cała historia dowodzi tylko jednego – organizatorzy powinni w przyszłym roku wyznaczyć termin Targów raczej na wczesną wiosnę niż na późną zimę, bo nie dość, że ciemno, zimno, to jeszcze do domu daleko...

Korzystając z nadarzającej się okazji pragnę podziękować wszystkim, którzy odwiedzili nasze stoisko, bez względu na to czy nas chwalili, czy tez ganili. Dla wszystkich naszych Czytelników duuuża buźka!

■ **Marek Suchocki**




JUŻ JEST! OCZEKIWANY! Z PEŁNĄ POLSKĄ INSTRUKCJĄ!
MEGAPAK™ 5
10 CD-ROMs
TERMINAL VELOCITY
FLIGHT UNLIMITED ★ PRIMAL RAGE ★ PINBALL FANTASIES DELUXE ★ JAGGED ALLIANCE
FX FIGHTER ★ WARLORDS II DELUXE ★ GREAT NAVAL BATTLES IV ★ POOL CHAMPION ★ ENTOMORPH
Dystrybucja:
MASTER
02-784 Warszawa
ul. Cybisa 4
tel. 644-48-47, tel. 643-81-21
fax. 644-48-16
USER
30-403 Kraków
ul. Rzemieślnicza 31
tel. 66-88-54
tel. 66-85-00 w. 19
fax. 66-88-54
MEGAMEDIA corporation
PC
CD-ROM



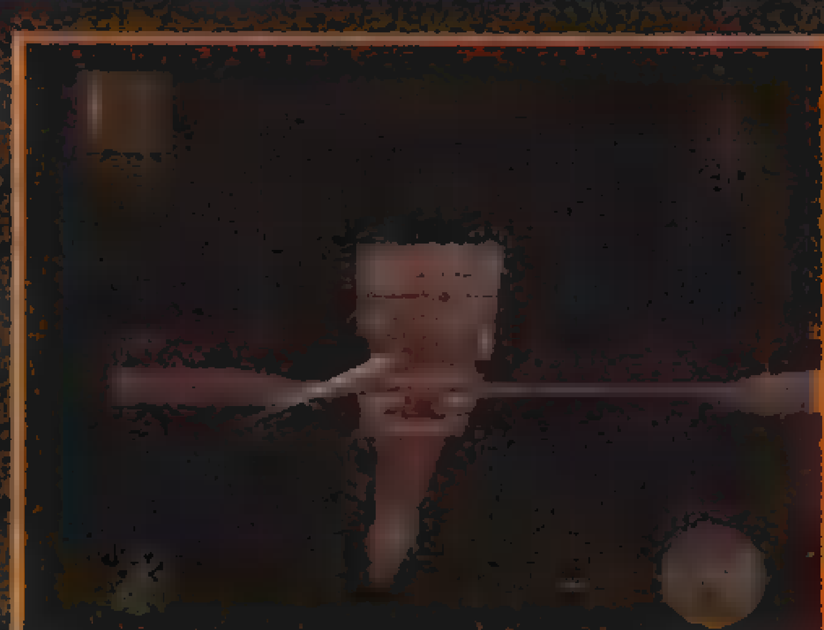
Wojna z cywilizacją Kilrathi skończyła się niecałe dwa lata temu. Trzydzieści lat krwawych zmagań z Imperium Kilrahu zaowocowały dla Konfederacji upragnionym, choć wątłym, pokojem. Odżyła zniszczona gospodarka, podjęto ponownie badanie nowych systemów planetarnych i eksploatację ich zasobów. Ożywiło to ogromnie przemysł budowy statków kosmicznych, zapewniając zatrudnienie wielu zdemobilizowanym żołnierzom Konfederacji. Ludzkość z ulgą zrzuciła z pleców zmorę narzuconej przez Obcą Rasę wojny.

Jednak porządek złotej ery pokoju został brutalnie przerwany niespodziewanymi wydarzeniami. Ich miejscem są nadal niezbyt spokojne Światy Pogranicza, pełne roi się od mafiosów, szumowin i korsarzy. Obszary te nigdy nie





przyjęły zwierzchnictwa Konfederacji i zachowały — wymykającą się spod jakiejkolwiek kontroli — autonomię. W tym właśnie rejonie zaczęły przepadać bez wieści, jeden po drugim, liczne konfederacyjne myśliwce dalekiego zwiadu. Podejrzenia, pozbawione zresztą jakichkolwiek dowodów, kierowano głównie wobec Imperium Kilrahu. Sprawa była jednak bardzo delikatna, jako niemożliwa do udowodnienia. Nie chciano sprowokować — wobec znanej impulsywności reakcji Kilrathi — nowej wojny. Część polityków i senatorów Konfederacji nie wykluczała zresztą, że tajemnicze zaginięcia mogły być sprawką jednej z licznych grup przestępczych „pograniczników", poszukującej darmowego źródła zaopatrzenia w myśliwce „Rancana" i „Hellcaty" — patrolowe kosmoloty Konfederacji. Sprawa dokuczała, jak chory ząb! Dopiero, kiedy przepadł bez wieści konwój trzech niewielkich medycznych transportowców, eskortowanych przez cztery „Wildcaty" i „Hellcaty", dowodzone przez doświadczonego weterana zakończonej wojny, majora Ianna Vale — w Xenavie Konfederacji zawrzało. Centrum łączności na Planecie Nefele odebrało wprawdzie zakłócone strzępy meldunku „mayday" pochodzące z tego konwoju, ale niewiele z ich treści wynikało. Domyślano się zaledwie, że wrogie kosmoloty wymykały się spod kontroli radarowej konfederatów oraz tego, że napastnicy nie brali jeńców. W auditorium Wielkiej Sali Kongresów odbyło się posiedzenie Rady Konfederacji prowadzone przez Marszałka Senatu Jamesa Taggarta. Powołano na nim Nadzwyczajną Komisję dla wyjaśnienia przyczyn tajemniczych zaginięć jednostek floty. Przewodniczącemu Komisji, Szefowi Agencji Strategicznej, admirałowi Geoffreyowi Tolwynowi polecono jak najszybsze zorganizowanie specjalnych zespołów rekonesansowych. Miano do nich powołać najlepszych pilotów, wybranych spośród wojskowych weteranów wojny trzydziestoletniej. Wyznaczono Senatowi dwutygodniowy termin ustalenia sprawców zaginięć i podjęcia wobec nich odwetowych środków.



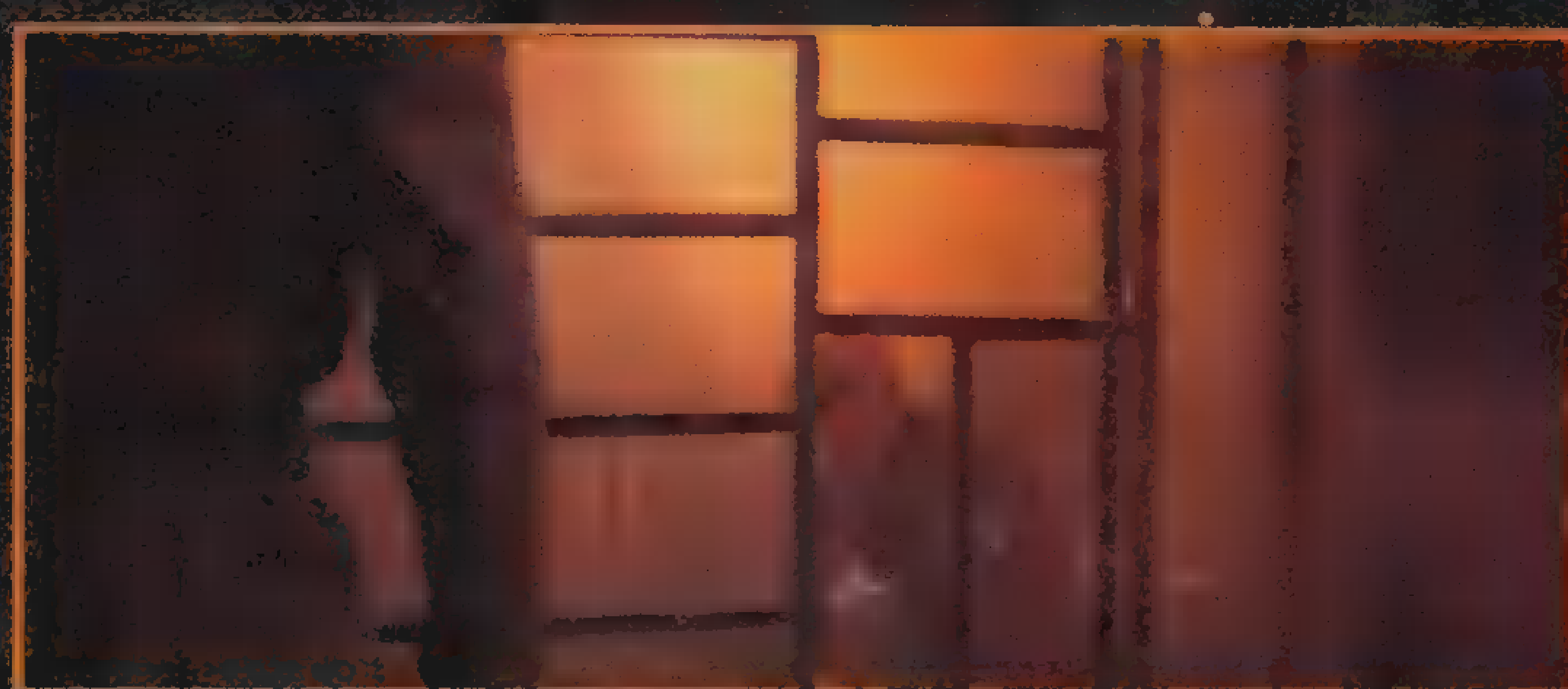
Taka jest treść części pięknego filmowego intra nowej epopei gwiezdnej „WING COMMANDER IV — the Price of Freedom", wydanej przez znaną firmę ORIGIN we współpracy z nie mniej znaną ELECTRONIC ARTS. Ta gra, inicjująca nowy rodzaj interaktywnych filmów firmy ORIGIN, zasługuje na wysokie oceny (o czym dalej) i jest już w sprzedaży na naszym rynku. Polskim dystrybutorem gry jest firma IPS COMPUTER GROUP. Nabywcom gry „WC4" dana jest możliwość wcielenia się w postać Christophera Blaira, pułkownika w stanie spoczynku, okrytego sławą weterana wojny z Kilrathi. Jego rolę kreuje znany filmowy aktor Mark Hamill. Tak, to ten sam niezapomniany Luc Skywalker z „Gwiezdnych Wojen"! Wyjaśnijmy w tym momencie od razu, że gra „WING COMMANDER IV" jest kompilacją znakomitej przygodowej gry akcji, połączonej z ponad całorocznym (!) 16-bitowym sensacyjnym filmem! Wyprodukowanie samej gry, jak i obsługującego ją (holly-



woodzkiej produkcji) filmu kosztowało miliony dolarów. „WC4" jest wreszcie oparty na kanwie powieści Williama Forstchena i Bena Ohlandera. Nosi ona identyczny co gra tytuł i ukaże się w najbliższych tygodniach nakładem wydawnictwa Baen Books. Oparcie scenariusza gry i jej filmu o tę powieść zadecydowało o tym, że „WC 4" nie jest zbitkiem luźno powiązanych ze sobą misji bojowych. W tej warstwie, jest to nowy typ interaktywnego filmu o ciągłości intrygi i fabuły. Obsada aktorska — poza pierwszoplanową rolą Marka Hamilla — aż roi się od znakomitości. Dość wymienić nazwiska takich znanych aktorów, jak Toma Wilsona (w roli porucznika Maniaca), Johna Rhys-Daviesa, Jasona Bernarda, Roberta Raslera czy Malcoma McDowella w roli admirała Tolwyna, dowódcy wojsk Konfederacji. „WC IV" jest wydany na czterech krążkach CD-ROM. Ekskluzywne opakowanie — poza srebrzystymi krążkami — zawiera trzy eleganckie książeczki wydane

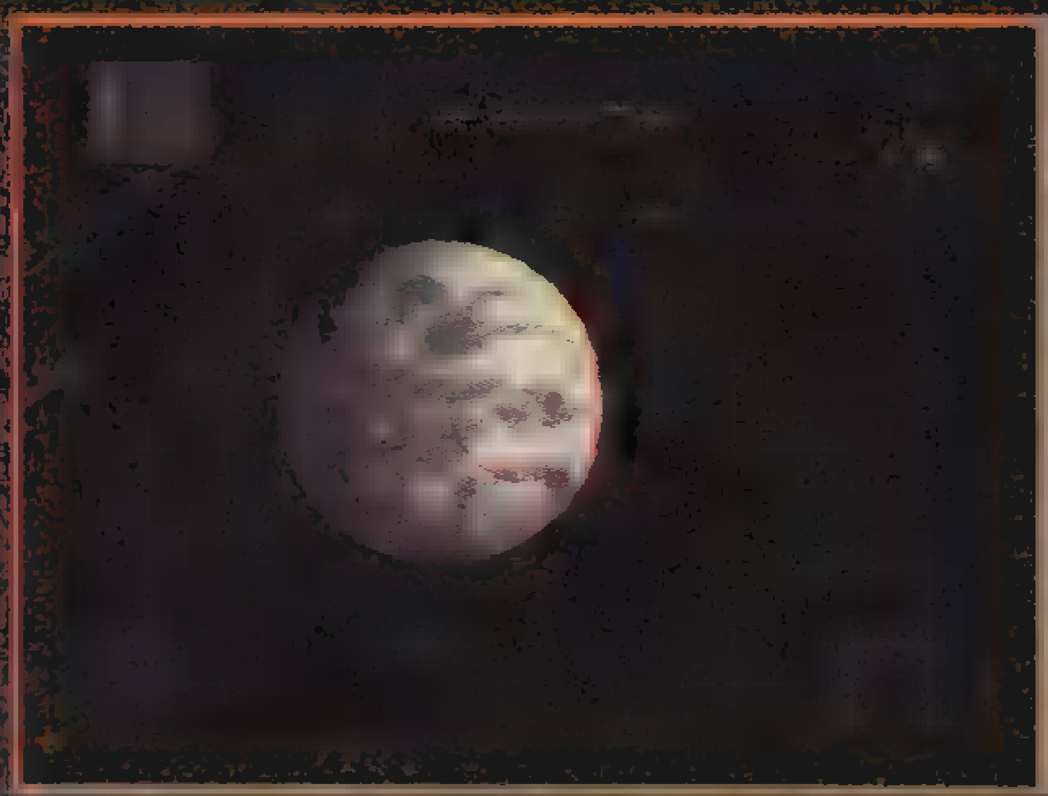


WING CO

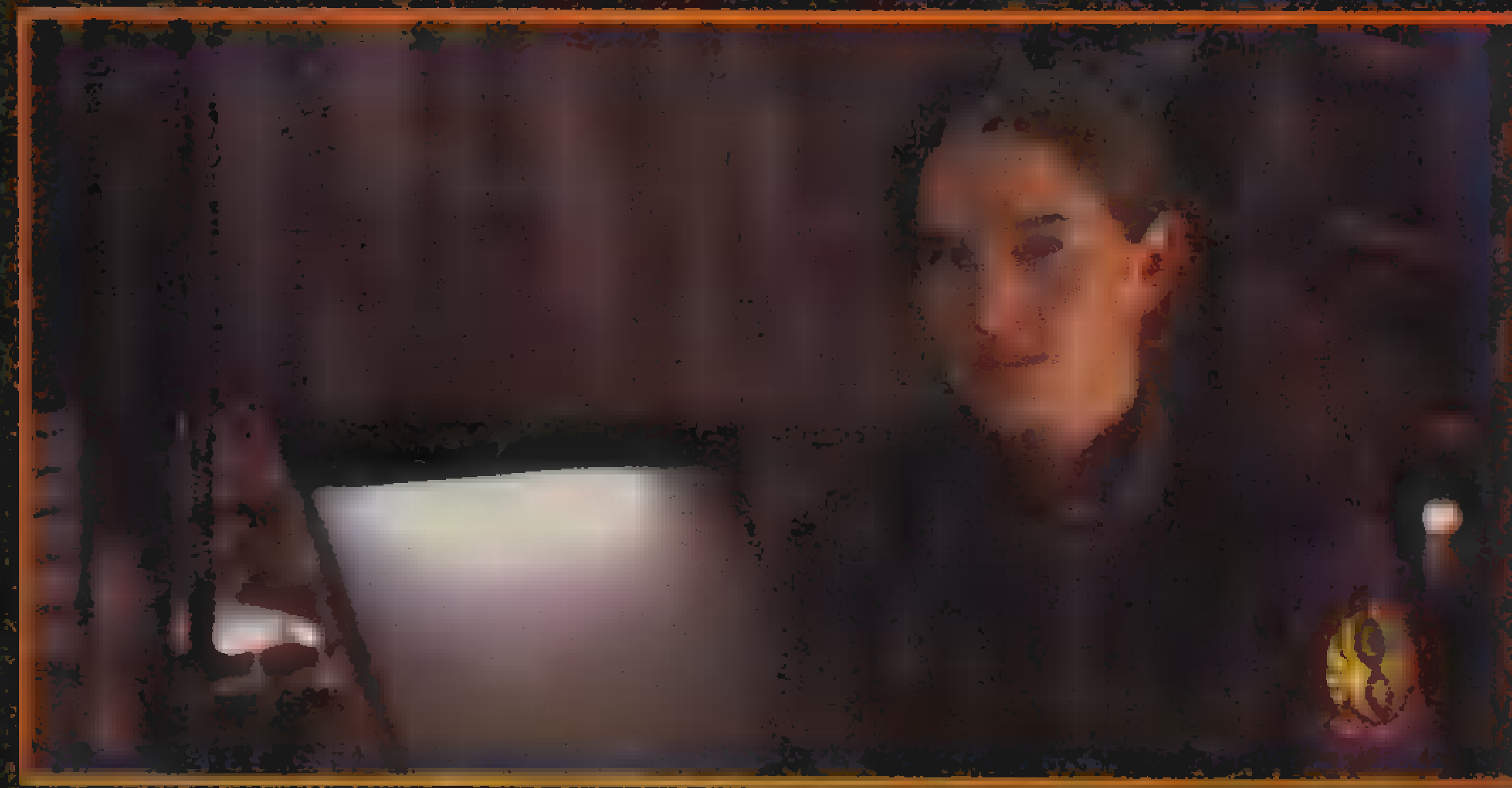


w języku polskim. Pierwsza to Przewodnik Gracza (Instrukcja obsługi gry). Druga zawiera kilka rozdziałów ze wspomnianej wyżej książki „WC IV — the Price of Freedom". To opowiadanie jest znakomitym uzupełnieniem i wsparciem anglojęzycznego filmu-intra, wprowadzając doskonale w świat i intrygę gry. Trzecia książeczka to Vademecum procedur instalacyjnych, ustawień mistycznych, porad technicznych oraz przegląd rozbudowanej klawiszologii gry. Jest tam ponadto instruktaż lotu szkoleniowego oraz wykład taktyki walk kosmicznych. Czas powiedzieć o wymaganiach systemowych „WC4". Gra wymaga co najmniej PC 486DX4 75 MHz z MS DOS-em w wersji 5.0 lub wyższej. Proszę o potraktowanie tego wymogu ze [illegible]

(niezneczne) zakłócenia dźwięku oraz spowolnienie (wyraźnie odczuwalne) tempa obrazów scen walki, występują już przy procesorze 486DX2 66 MHz...

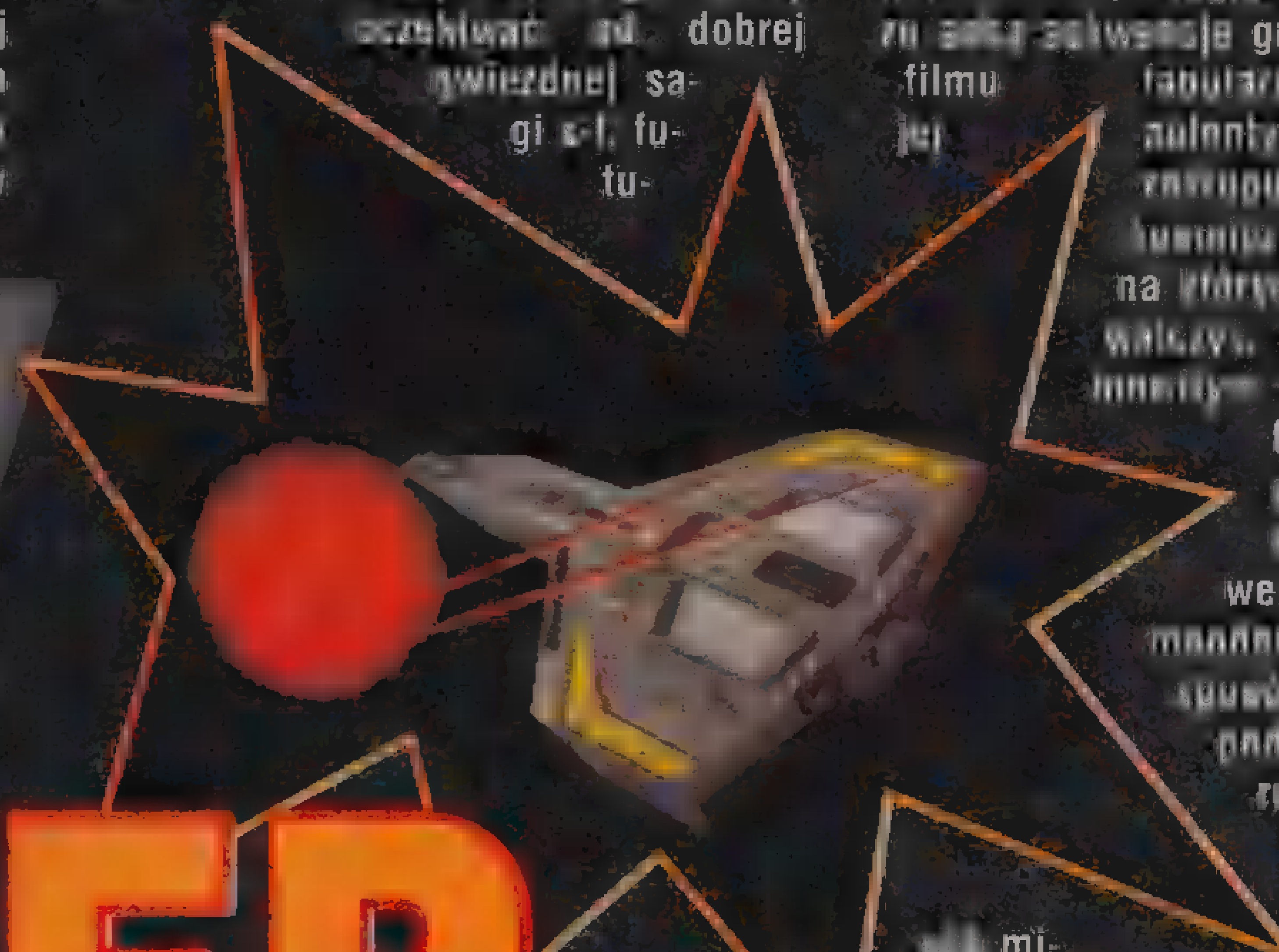


Dokumentacja gry wyjaśnia zresztą zupełnie wyraźnie, że do odtwarzania sekwencji lotów kosmicznych w trybie SVGA zalecane są komputery z Pentium. Jeśli nie spełnimy tego warunku, program sam ucieknie w tryb VGA (przynajmniej w znacznej części obrazu). Jednak sama karta SVGA ze standardem VESA nie wystarczy, wymagana jest ponadto karta Local-Bus lub PCI. Gra zajmuje pod zainstalowanie co najmniej 30 MB wolnego miejsca na dysku twardym. Wymagany jest napęd CD-ROM o conajmniej podwójnej prędkości obrotowej (double speed) i prędkości transferu 300 K/s lub wyższej. W wielu komputerach gra będzie wymagała odpowiedniej opcji [illegible]. „WC4" wykorzystuje 360 KB konwencjonalnej pamięci RAM i co najmniej 7 MB pamięci rozszerzonej. Dobra oprawa muzyczna i doskonałe, pełne [illegible] efekty dźwiękowe, są [illegible] w





IV
MMANDER



systemie Dolby Sourrond. Gra obsługuje większość standardów kart dźwiękowych. Tyle o wymaganiach sprzętowych. Pora na scenę gry. Pomysł scenariusza oceniam wysoko. Nie wyjawię oczywiście tajemnic fabuły. Jest tam wszystko, czego należy oczekiwać od dobrej gwiezdnej sagi s-f, futu-

rystyczną [illegible] na ludzkie [illegible] i na technikę, dynamikę i rozmach akcji, pełny [illegible] kon-

frontacja z [illegible] światem oraz element nieustannego zagrożenia wydarzeniami pełnymi intryg, zdrady i śmierci. Grafika — zwłaszcza ta SVGA — jest nastrojowa i doskonała. Tło muzyczne i ścieżka dźwiękowa [illegible]. Starannie i logicznie powiązane są [illegible] gry z sekwencjami filmu fabularnego nadającymi jej autentyzmu. Na uznanie zasługuje [illegible] wybór [illegible] myśliwców, na których możesz latać i walczyć. [illegible] myśliwcem klasy Black Lance Dragon. W stosunku do uprzednich wersji „Wing Commander" zmieniono sposób komunikacji podczas lotu i wyboru skrzydłowych, [illegible] nowy [illegible] gry. „WC 4" [illegible] do najbardziej starannie opracowanych i wydanych gier na naszym rynku. Jakby tego było nie dość, na ostatniej stronie okładki instrukcji gry — IPS Computer Group oferuje [illegible] Oficjalnego Przewodnika ORIGIN po grze „WING COMMANDER IV". Zawiera on oficjalny przewodnik po grze, uwagi techniczne i [illegible] każdego z myśliwców, strategię indywidualnych misji ze szczegółowymi mapami, szczegółowe porady od asów testowych firmy ORIGIN, [illegible] nieszczenia grupa, informację o sztucznej inteligencji i wiele jeszcze innych. Z czystym sumieniem polecam więc nabycie gry „WING COMMANDER IV".

■ RESET



dystrybucja: IPS
TEL.(0-22)642-27-66

cena: 189.00 ,-

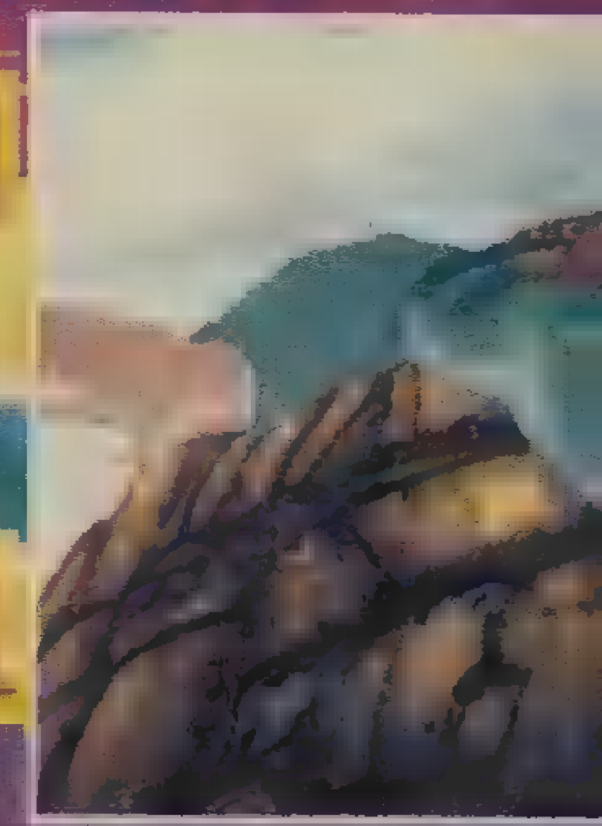
wymagania:
PC 486DX 50, 8 MB RAM, VGA, SB, GUS, CD-ROM x2 (6 CD)

SYMULACJA









SUPER HIT

THE D

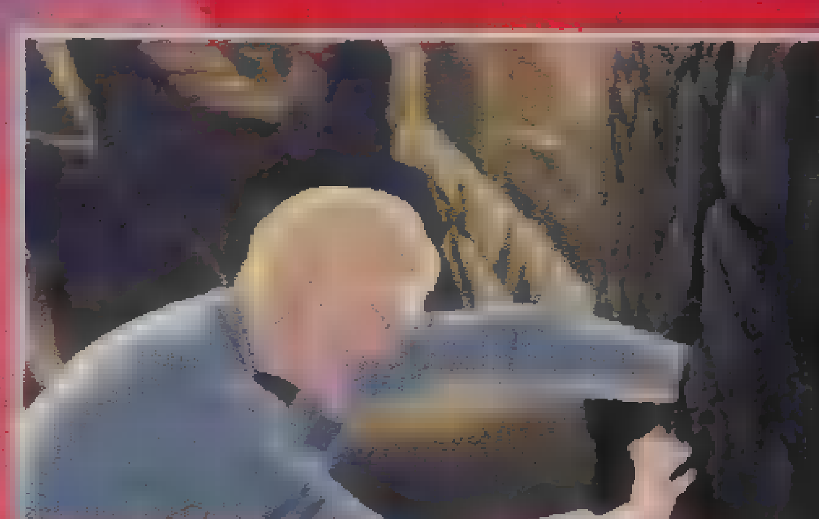
dystrybucja:	IPS TEL. (0-2) 642-27-66
cena:	158.50 ,-
wymagania:	PC 486DX2, 8 MB RAM, VGA, SB, GUS, CD-ROM x2 (1 CD)

99%

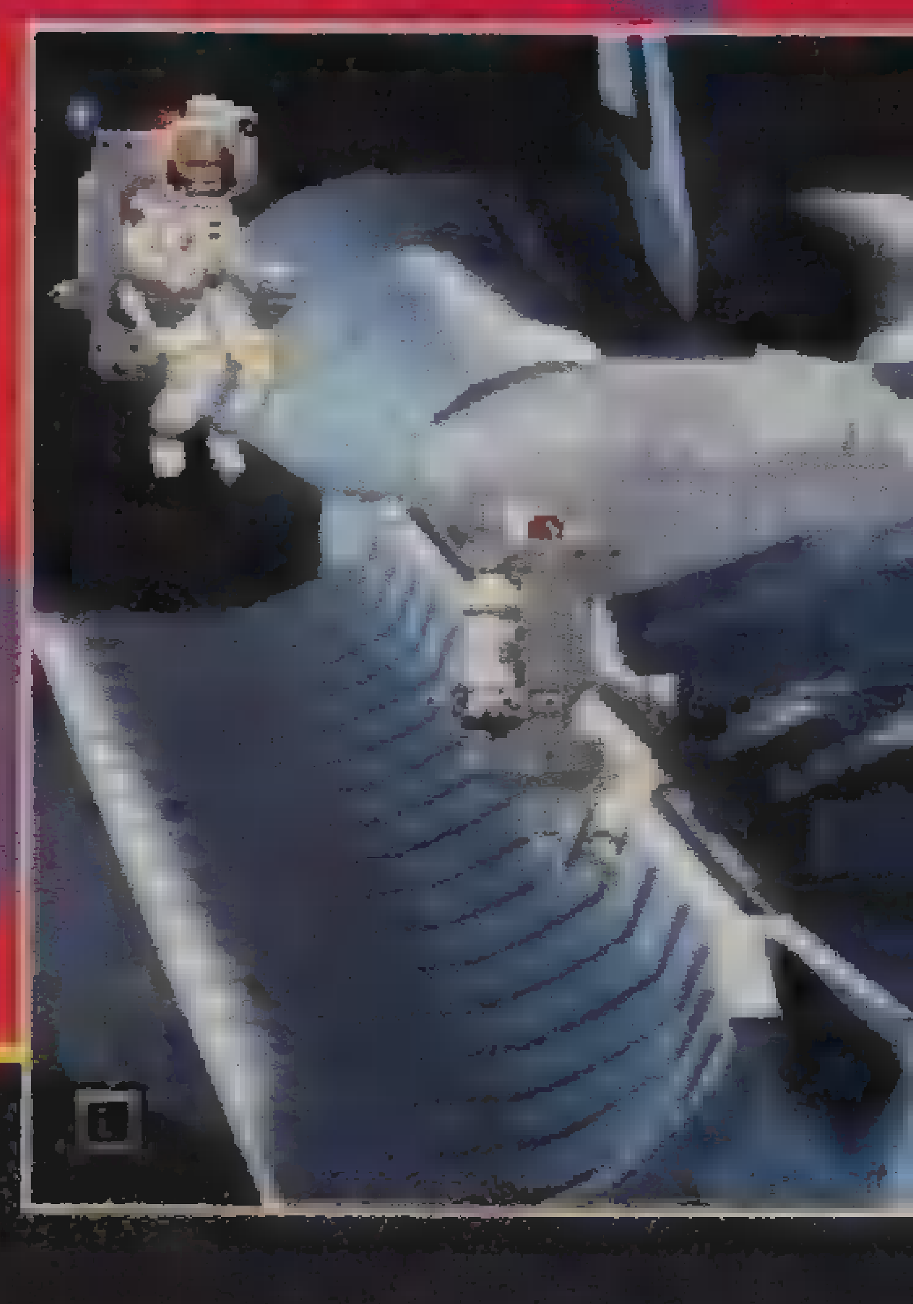
LUCAS ARTS '95

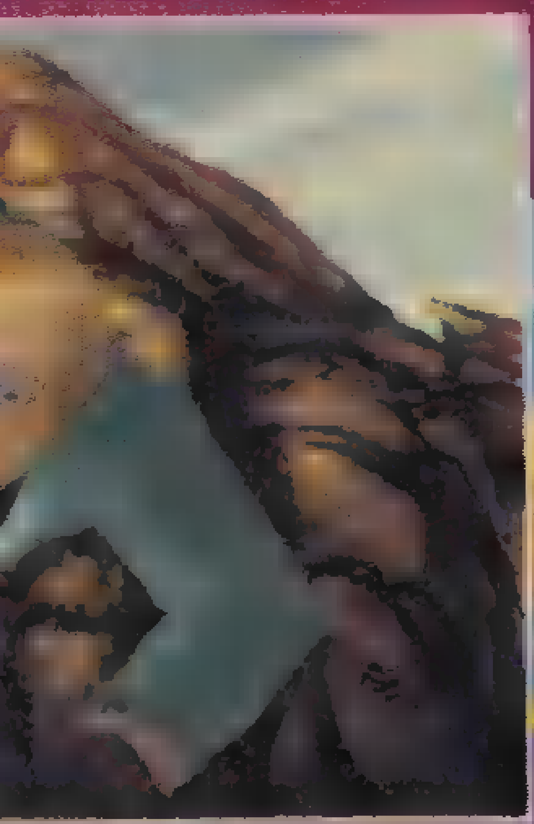
PRZYGODOWA

[illegible]













IG

Na [illegible] dla nas — [illegible] nem [illegible]. [illegible] z „THE DIG" [illegible] grę [illegible]. Ze [illegible] [illegible] i [illegible] ta od ręki [illegible] i [illegible] do [illegible]. [illegible] lata [illegible] nim [illegible] na [illegible] do [illegible] o [illegible] o tym, dla [illegible] nie [illegible].

Otóż [illegible] „[illegible]" i [illegible] „THE DIG" [illegible] — i [illegible] — [illegible] inter[illegible] — [illegible] jest [illegible] i [illegible]





[illegible] nie do kon[illegible] jej [illegible] do [illegible] i [illegible] kość oddawania strzału [illegible] w [illegible], nawet [illegible] roli. Gra „THE DIG" nie [illegible] dla [illegible] innej. [illegible] nie [illegible] trybu [illegible]. W [illegible] „THE DIG" nie chodzi [illegible] o [illegible] obrazu. [illegible] w [illegible] VGA, zadowala w [illegible]. [illegible] tło [illegible] i [illegible] akcji [illegible] nawet [illegible] razić [illegible] co [illegible] nia „THE DIG" jest natomiast jej dosko[illegible] i [illegible] — [illegible] do [illegible]. [illegible] gry [illegible] doskonała. [illegible] równie [illegible] tło muzyczne na [illegible] szarda [illegible]. Ta [illegible] jest [illegible] bezmiar [illegible]. Swietne i [illegible] jest [illegible] się interfonami [illegible] promu kosmicznego „Atlantis". To [illegible] w [illegible] momentach gry, [illegible]. Jednak [illegible] „THE DIG" jest chyba [illegible] co trudno określić [illegible] ta gra nie daje chwili [illegible]. [illegible] chwila [illegible] nowa, nieznana w [illegible] ści [illegible] nam [illegible] z [illegible]



[illegible], [illegible] fragment [illegible] świata [illegible]. Nie [illegible] zrozumieć [illegible] a [illegible] stawiane są [illegible] dwie na[illegible]. I tak przez [illegible] czas gry. Wkra[illegible] w [illegible] świat „THE DIG", [illegible] na [illegible] w [illegible].

[illegible] się [illegible] w [illegible] „THE DIG". [illegible] mi [illegible] „Atlantis" [illegible] w [illegible] zyku [illegible] ga [illegible] niż [illegible]. Ale nieco [illegible] (i co [illegible]) [illegible] sobie dać [illegible]. Zrozumienie [illegible]. Jest w [illegible], jak [illegible] wać trudności [illegible] w grze. Na [illegible] w menu [illegible] — a [illegible] — [illegible] do ich [illegible]. Gier z [illegible]. Trzeba to [illegible]. Na [illegible] i w [illegible] z [illegible]

Teraz [illegible]. [illegible] Wam [illegible] kami w świecie „THE DIG", [illegible] tej gry, [illegible]. [illegible] Miles. [illegible] z [illegible] towarowego [illegible] z Brinkiem i [illegible] do [illegible]. Kontener [illegible] za wami. [illegible] w [illegible] rze [illegible]. Stąd [illegible] się z [illegible] i [illegible] Kena [illegible]. On [illegible] wie [illegible]. Raz [illegible] od[illegible] walić kamień z gruntu, [illegible] raz [illegible]

[illegible] ładunki i [illegible] do promu. [illegible] wa z Kenem i [illegible] buchem [illegible]. Don't [illegible]. [illegible] z Huston zaraz [illegible] od[illegible] ładunki i [illegible] ani nie [illegible] mu w boku [illegible] wa[illegible] w ten [illegible] tunel. [illegible] dziecie się w [illegible]. [illegible] tam [illegible] odda nieocenione [illegible]. W [illegible] to [illegible] o tym [illegible] z [illegible] tak [illegible] do [illegible] poza [illegible] tunel do [illegible] — [illegible] (2) [illegible] (?) [illegible] na [illegible]. Nim [illegible] raz [illegible] ze [illegible] do [illegible] sobie [illegible]. Nie bój [illegible]. Nie [illegible] jak [illegible] z [illegible] do [illegible] żą za [illegible] w [illegible] z [illegible] tak [illegible] wca[illegible]le [illegible] są [illegible] do [illegible] bliski załamania, [illegible] w grę [illegible]".

Gra [illegible] Windows 95. [illegible] gry jest [illegible].

■ RESET

DRUID

DEAMONS OF THE MIND

część pierwsza

Dzięki uprzejmości firmy Digital Multimedia Group mogłam pograć sobie w grę „Druid Daemons Of The Mind" wyprodukowaną przez firmę SIRTECH (z tej samej „stajni" pochodzą: seria „Realms of Arkania" i „Wizardry"). Według autorów, „Druid..." jest – cytuję: „... a fantasy role-playing adventure ...", ale dla mnie jest to najzwyklejsza przygodówka z elementami zręcznościowymi, której akcja dzieje się – i owszem – w świecie fantasy, ale z RP nie ma praktycznie nic wspólnego.

Gracz kieruje postacią głównego bohatera, którym jest dobrze zbudowany adept sztuki druidzkiej sprawnie posługujący się zarówno toporem, jak i czarami. Nasz bohater wędruje po tajemniczej krainie Navan. Jest to swojego rodzaju imperium, składające się z czterech (pięciu?) wysp: Common Ground, Keown, Rumi, Aneli i Zynaryx (w istnienie tej ostatniej mało kto wierzy). Całą krainą rządzą czterej bracia – Druidzi. Każdy z braci kontroluje jeden z żywiołów, a oprócz tego jest samodzielnym władcą jednej z wysp. To właśnie oni sprowadzili naszego bohatera do swojego świata, aby pomógł im w wyjaśnieniu tajemniczego zaginięcia jednego z braci – Lawsona, Mistrza Mocy Powietrza.

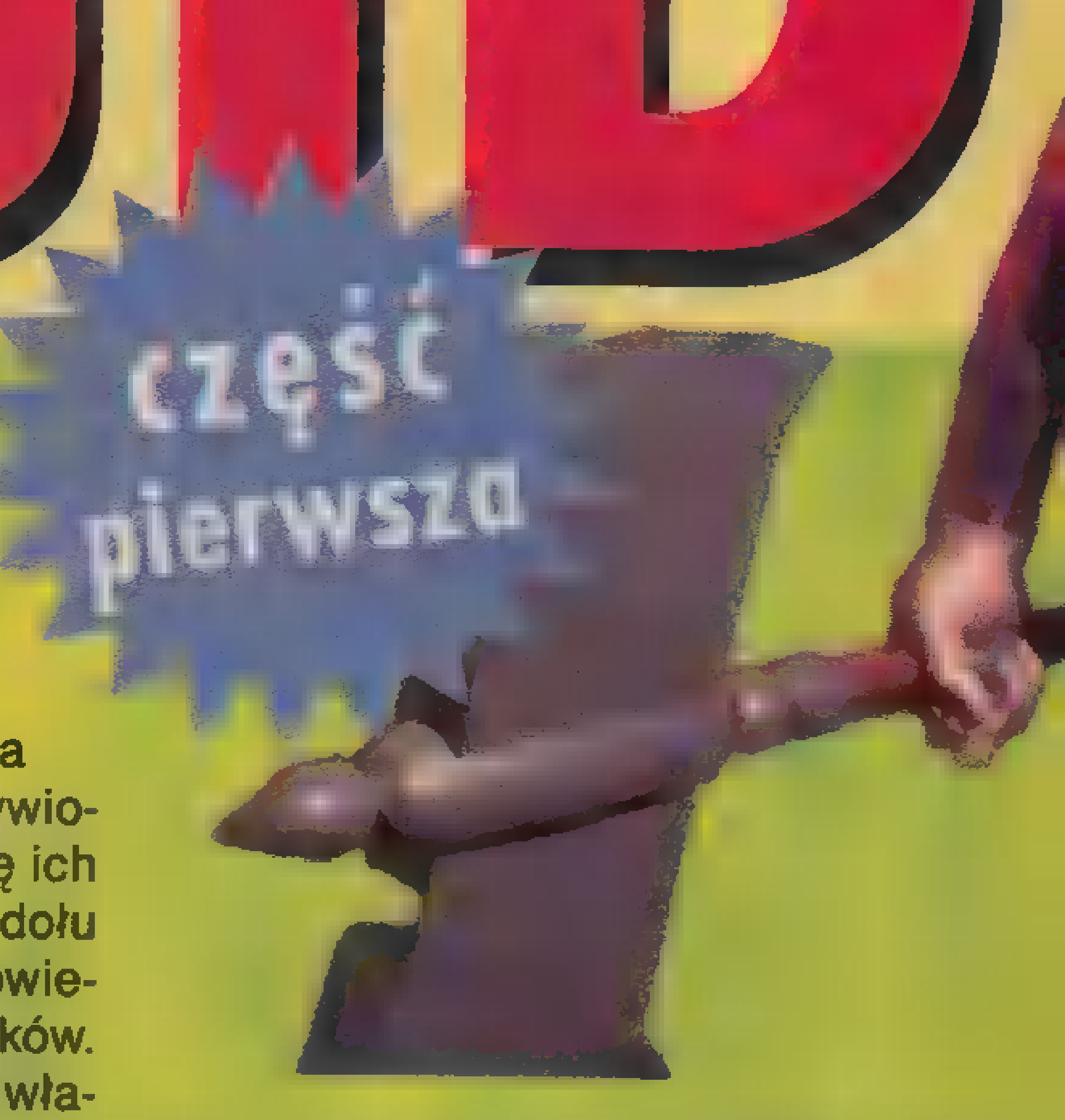


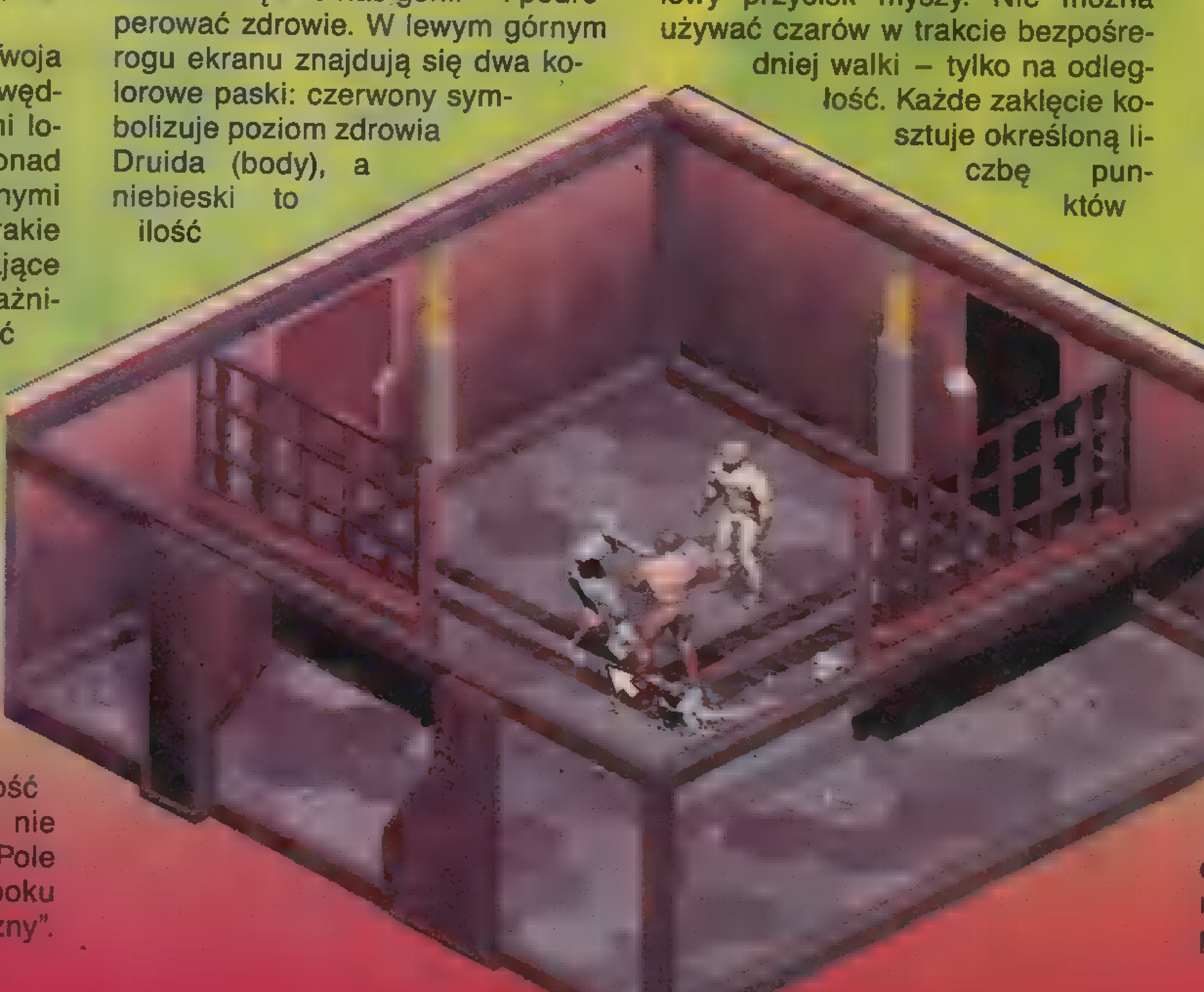




W tym miejscu zaczyna się Twoja życiowa rola dzielny Graczu – wędrując pomiędzy poszczególnymi lokacjami (podobno jest ich ponad 100!), rozmawiając z napotkanymi postaciami, zbierając różnorakie przedmioty i zwalczając pałętające się naokoło potwory oraz strażników, będziesz powoli odkrywać prawdziwe oblicze krainy Navan. Jeżeli zwycięsko wyjdziesz ze wszystkich zagadek i potyczek, to w nagrodę pozostaniesz przy życiu, zyskasz sławę bohatera i wreszcie będziesz mógł wrócić do domu, aby udać się na zasłużoną emeryturę.

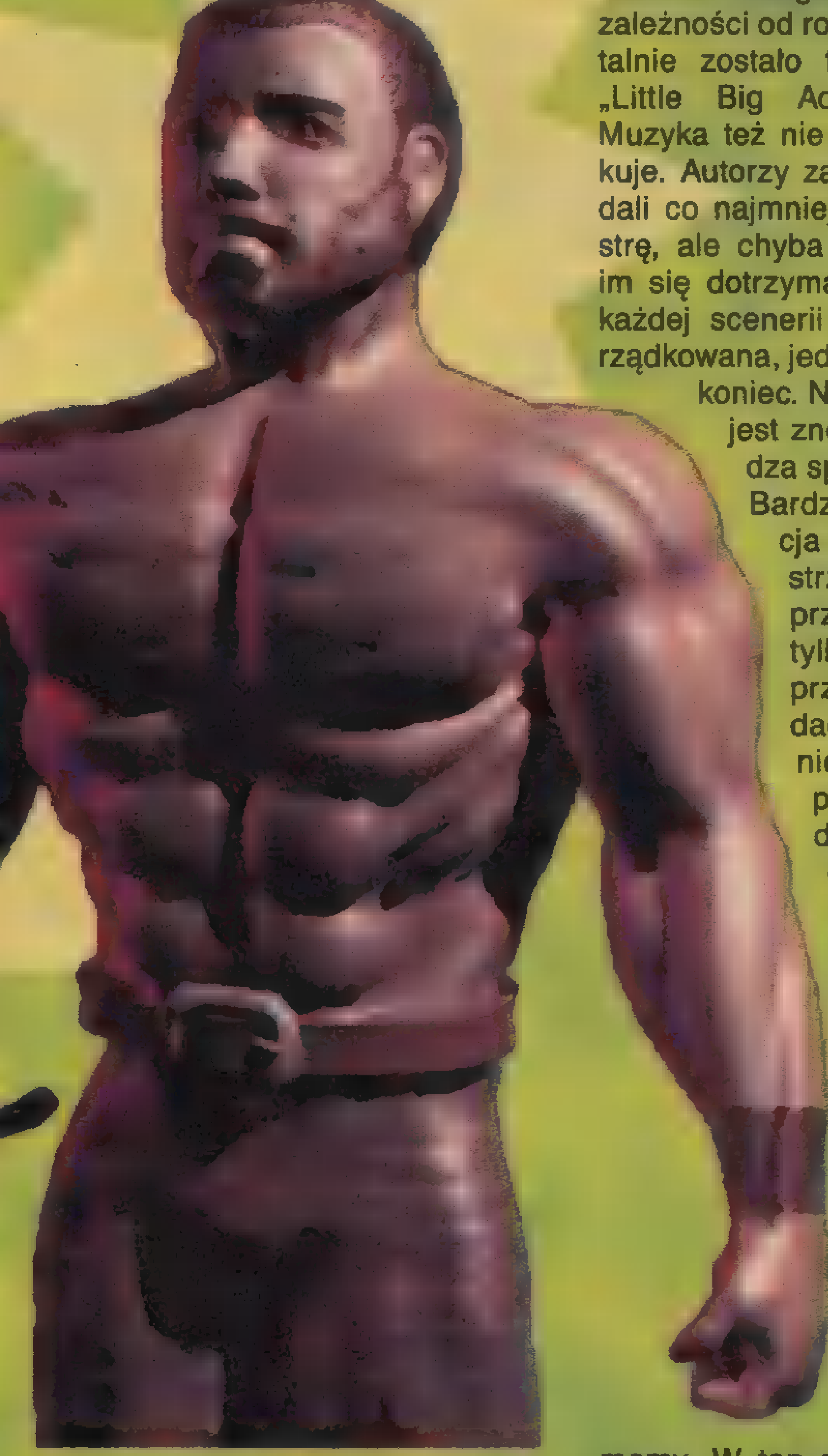
Gra się łatwo, a momentami nawet przyjemnie, szczególnie wtedy, kiedy wiadomo co trzeba dalej zrobić, ■ sprawność Druida jest na tyle wysoka, że nie podskoczy nam żaden potwór. Pole akcji widzimy trochę z góry i z boku jest to tzw. „rzut izometryczny". Wszelkie czynności wykonujemy za pomocą myszy. Klikając lewym przyciskiem powodujemy marsz postaci do miejsca, gdzie umieszczony jest kursor. Jeżeli na ekranie znajduje się coś, co powinniśmy obejrzeć lub zabrać, to strzałka kursora staje się czerwona. Z napotkanymi postaciami – w zależności od ich nastawienia do nas – możemy rozmawiać albo walczyć. W trakcie „rozmowy", klikając na podświetlonych na żółto wyrazach zyskujemy dostęp do dalszych informacji na dany temat. Walka sprowadza się praktycznie do umieszczenia kursora na korpusie przeciwnika (gdzieś na poziomie paska od spodni) i dość szybkim naciskaniu na lewy przycisk myszy. Istnieje jeszcze możliwość ciosu w głowę i blokada, ale te opcje rzadko się przydają w grze i są mało efektywne. W czasie walki, jeżeli kiepsko nam idzie, można spróbować odskoczyć od przeciwnika – nie będzie nas gonił – i podreperować zdrowie. W lewym górnym rogu ekranu znajdują się dwa kolorowe paski: czerwony symbolizuje poziom zdrowia Druida (body), a niebieski to ilość mocy magicznej (mind). Obydwa parametry w trakcie gry „odrastają", ale potrzeba na to czasu (przy czym zdrowie odnawia się o wiele wolniej). Trzeba pamiętać, że im bardziej chory jest nasz bohater, tym jest wolniejszy, mniej spostrzegawczy i praktycznie nie nadaje się do walki. Po wciśnięciu prawego przycisku myszy, ■ ekranie pojawia się wizerunek amuletu, w centrum którego znajduje się biała kula oznaczająca umysł (mind), a na obwodzie umieszczone są symbole czterech żywiołów: ziemi (earth), wody (water), powietrza (air) i ognia (fire). Klikając na żywiołach powodujemy pojawienie się ich symbolicznych wizerunków u dołu obrazka. Każdy czar, to odpowiednia kombinacja tych wizerunków. Jeżeli uznamy, że wybraliśmy właściwy układ, to klikamy kursorem (lewy przycisk) na ikonie błyskawicy. Zostaniemy przeniesieni na powrót na właściwy obszar gry. Teraz wystarczy nakierować kursor na przeciwnika (na jego brzuch) i wcisnąć lewy przycisk myszy. Nie można używać czarów w trakcie bezpośredniej walki – tylko na odległość. Każde zaklęcie kosztuje określoną liczbę punktów mocy magicznej. Jeżeli będziemy mieć ich za mało, wybierzemy niewłaściwą kombinację żywiołów albo umieścimy kursor-błyskawicę nie na tej co trzeba części ciała przeciwnika – to wtedy rozpryskująca się biała kula oraz charakterystyczny dźwięk poinformuje nas, że czar nie wypalił i właśnie zmarnowaliśmy trochę siły umysłu. Jeżeli w porę spostrzeże się pomyłkę, to można za pomocą prawego przycisku „wyjść" z obrazka amuletu. W przypadku, gdy mamy już kursor-błyskawicę, to używając go na postaci naszego bohatera powodujemy powrót do zwykłego kursora. Na początku mamy do dyspozycji trzy czary: ognistą kulę, lawinę i uzdrowienie (żeby użyć tego ostatniego trzeba mieć co najmniej siedem punktów mocy). Szczegółowa tabela na ich temat znajduje się w instrukcji. W trakcie gry poznaje się nowe czary.





Prawie w każdej chwili (oprócz momentu walki i układania czaru) możemy przenieść się do specjalnego menu (wciskamy spację), w którym znajdują się opcje gry (save, load itp.), zebrane przedmioty i charakterystyki Druida. Centralne miejsce zajmuje wizerunek sylwetki bohatera. Im więcej punktów doświadczenia, tym wyższy level, szybkość, wytrzymałość, siła i moc magiczna. Jeżeli chcemy użyć jakiegoś przedmiotu, to klikamy ■ nim (lewy przycisk) – wtedy przedmiot zostanie podświetlony, ■ kursor przyjmie kształt tego przedmiotu. Prawym przyciskiem wychodzimy z menu i używamy danej rzeczy na wybranym obiekcie. Będąc w menu możemy próbować łączyć przedmioty jeden z drugim, ■ także

obejrzeć każdy z nich, klikając przekształconym kursorem na głowie wizerunku postaci. Jeżeli klikniemy na brzuchu, to możemy zjeść dany przedmiot (oczywiście nie karmimy Druida niczym, co nie nadaje się do jedzenia, bo głupi nie jest i tak tego nie ruszy). Ale nie polecam używania tej opcji, bo może się okazać, że skonsumowaliśmy coś, co będzie nam później potrzebne.



I to chyba wszystko, jeżeli chodzi o obsługę gry. A jak oceniam sam program? Chwali się autorom doskonałe dopracowanie animacji i wyglądu postaci głównego bohatera. Trochę gorzej przedstawia się sytuacja z pozostałymi postaciami, napotykanymi w czasie wędrówki. Za■■ znajdują się w tej samej lokacji i pozie – brak jakiejkolwiek animacji, chociażby w momencie rozmowy czy przekazywaniu przedmiotów. Ruchliwość wykazują tylko przeciwnicy w trakcie bezpośredniej walki, a i tak wszystko dzieje się w miejscu i zawsze wygląda tak samo (miłą odmianą jest efekt po zabiciu lodowego potwora, ale jest to sztuczka na jeden raz). Powalony wróg pozostaje tam gdzie padł i przez całą grę straszy widokiem swojego powolnego rozkładu. Jeżeli chodzi o tło, to moim zdaniem jest zbyt posągowe i ponure: roślinność wygląda, jak wykuta z kamienia, lawa i woda stoją w miejscu, brak jakichkolwiek ruchomych obiektów np. zwierząt. Wszystko jest w burych kolorach – jaśniejsze elementy, to śnieg na arktycznej wyspie i żółto-pomarańczowa rakieta.

Muszę przyznać, że chociaż nie zachwyca mnie tło, to same budowle i ich wnętrza prezentują się zupełnie przyzwoicie, a nawet mile zaskakują (np. pałac Astora i Curaka, główna siedziba na Cammon Ground).

To tyle o odczuciach wizualnych. Pod kątem muzyki i efektów dźwiękowych gra nie prezentuje się rewelacyjnie – w dobie multimediów i nośników CD. Wszelkie dźwięki ograniczono do minimum: odgłosy walki, szum wiatru, tykanie zegara, od czasu do czasu jakieś kapnięcie czy dzwoneczek. Osobiście brakowało mi różnego brzmienia kroków w zależności od rodzaju podłoża (kapitalnie zostało to zrobione w „Little Big Adventure"). Muzyka też nie zaskakuje. Autorzy zapowiadali co najmniej orkiestrę, ale chyba nie udało im się dotrzymać obietnic. Do każdej scenerii jest ściśle przyporządkowana, jednostajna muzyczka i koniec. Na szczęście melodia jest znośna i nie przeszkadza specjalnie w grze.

Bardzo pomocna jest opcja zmiany koloru strzałki na użytecznym przedmiocie, szkoda tylko, że niektórych przedmiotów nie widać w ogóle ■ ekranie i czasami trzeba przeszukać bardzo dokładnie cały widoczny obszar, by na daną rzecz natrafić (np. pieniądze ■ skałach i podłożu, maska u stóp kamiennego posągu itp.). Denerwujące jest też to, że nie można porozmawiać z każdą napotkaną osobą i to, że nie można uzyskać jakichś informacji ■ temat każdego przedmiotu, który mamy. W ten sposób, gdy z kimś rozmawiamy, to musimy pokazać wszystkie rzeczy, które niesiemy i mieć nadzieję, że rozmówca coś wydusi z siebie na temat jednego z nich (cała operacja staje się już koszmarem, kiedy mamy więcej niż dziesięć przedmiotów). Ta niedogodność często może spowodować „zakopanie" się gdzieś w grze z powodu braku informacji.





Trzeba pamiętać jeszcze o jednej rzeczy: bez szybkiego procesora i twardziela nie ma co marzyć o przyjemnej grze. Dla pocieszenia dodam, że program chodzi już przy 4 RAM. W sumie nie polecam „Druida" tym osobom, które swoje ciężko zaoszczędzone kieszonkowe chciałyby przeznaczyć na pierwszy w życiu CD – lepiej niech trzymają się sprawdzonej klasyki. Kto wie, może za rok „Druid" też do niej dołączy?

Dobra, starczy tego marudzenia. Dla tych, co zdecydowali się podjąć ryzyko, poniżej przedstawiam opis.

Pewnego dnia zostajesz przeniesiony do dziwnej krainy. Jeszcze nie bardzo przyszedłeś do siebie po tej przymusowej podróży, ■ już musisz stawić czoła niebezpieczeństwu. Wszystko jedno, w którą stronę pójdziesz po zabiciu potworów – i tak znajdziesz się w zamkniętym pokoiku. Weź książkę ze stołu i przeczytaj ją – jest w niej wiadomość od tych co Cię wezwali: innych Druidów. Zamknęli Cię w tym pokoju i masz znaleźć sposób na wydostanie się. Jeśli pomyślnie zdasz ten test, wtedy się z Tobą spotkają. Pogrzeb w bibliotece i przeczytaj, co się tylko da. Z jednej z ksiąg wypadnie biała kula – użyj jej na swoim amulecie, a będziesz mógł wyjść z pokoju.



W holu przywita cię Astor i zaprowadzi do pozostałych braci. Opowiedzą Ci co się stało i poproszą o odszukanie zaginionego Lawsona. Znajdziesz się przed bramą do Common Ground. Porozmawiaj ze strażnikiem – na koniec powie Ci, że więcej informacji zdobędziesz w Archives, ale dostać się tam można tylko wtedy, gdy ma się kartę biblioteczną. Tak się składa, że ma on jedną na zbyciu i chętnie odsprzeda Ci ją za 15 złotych monet. Na razie nie masz tyle forsy, więc musisz się ■ nią rozejrzeć. Idź do góry. Przy trupie znajdziesz trochę złota i klucz. Zamek ■ bramie jest zepsuty, ale na szczęście obok w kracie znajdujesz kołek (loos bar) – używasz go na zamku i już możesz wejść. Zabij faceta, który stanął Ci na drodze. Przy trupie (tym mniej świeżym) znajdziesz belkę runiczną. Wśród kamiennych płyt, przy nodze trupa, znajdziesz bransoletkę z wygrawerowanym napisem. Między kamiennymi płytami ■ lewo jest trochę złota. Dalej nie masz co iść bez odpowiednich papierów, nie próbuj walczyć ze strażnikiem, bo zrobi z Ciebie marmoladę.

Wróć teraz przed Common Ground i dalej idź drogą na dół. Pospiesz z pomocą atakowanemu nieznajomemu. Porozmawiaj z nim. Okaże się, że jest to wędrowny handlarz, który kolekcjonuje książki. Pokaż mu bransoletkę i belkę runiczną. Powie Ci, że jeżeli znajdziesz pozostałe belki, to może uda Ci się uru-

chomić magiczny krąg. Udaj się teraz w lewy dolny róg ekranu. Jeżeli chcesz, możesz zabić potwora (zawsze będzie w tym miejscu). Na tym samym ekranie jest głaz, z którego wystaje coś metalowego, ale na razie nie możesz tego wziąć. Zabij kolejnego potwora i idź dalej w lewo.

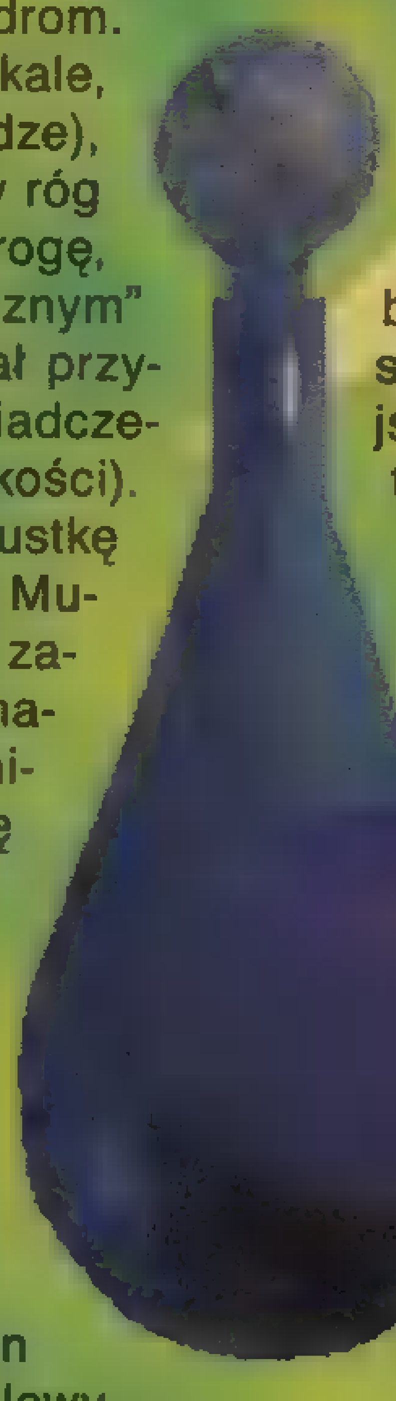
Trafisz na tyły Common Ground. Przy trupie znajdziesz przepustkę na turniej wojowników (Contestants). Idź teraz do góry, pokonaj dwa stwory i dalej na prawo. Zabij faceta, który stoi przy parkanie, a zdobędziesz 25 sztuk złota. Teraz możesz zwrócić się do strażnika i kupić kartę biblioteczną. Udaj się do „wiecznego" potwora, zabij go i idź drogą, którą tarasował. Znajdziesz się na mapie wyspy – wybierz Archives. Po wejściu do biblioteki pokaż kartę i porozmawiaj z bibliotekarzem.

Przeczytaj wszystkie książki, które tylko będziesz mógł (uwaga! zanim zaczniesz to robić, lepiej się zapisz, gdyż lektura niektórych dzieł powoduje wyparowanie pieniędzy z sakiewki). Musisz znaleźć i zabrać następujące pozycje: „Book of passage", „Old relics" (jest w szafce na parterze po prawej stronie). Wyjdź z biblioteki i wybierz Wendrom. Znowu zabij potwora (w skale, obok której stoi, są pieniądze), idź w lewo i w prawy dolny róg (zanim jednak ruszysz w drogę, lepiej potrenuj na „wiecznym" potworze, aż będziesz miał przynajmniej 10000 pkt. doświadczenia i trzeci poziom szybkości). Strażnikowi pokaż przepustkę na turniej, a przepuści Cię. Musisz teraz pokonać pięciu zawodników, nie używając magii. Przy ostatnim przeciwniku musisz wykazać się umiejętnością blokowania ciosów. Gdy zwyciężysz, jako nagrodę otrzymasz belkę runiczną. Teraz jeszcze tylko udaj się do handlarza i wymień u niego książkę „Old relics" na kolejną belkę.





Udaj się na tyły Common Ground, a następnie idź w lewy, dolny róg. Na mapie wybierz Quoits. W ten sposób trafisz do magicznego, kamiennego kręgu. Na jednej z kolumn wyryta jest inskrypcja, będąca jednocześnie podpowiedzią jak używać kręgu. Użyj na kolumnach belek runicznych. Teraz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, licząc od głównej kolumny (ta z instrukcją), ustaw na pozostałych kolumnach następującą kombinację: North, East, South, West. W ten sposób uruchomisz teleport.



Pojawi się czerwony Druid – Astor. Porozmawia z Tobą i teleportuje Cię do swojego królestwa na wyspę Reovn. Udaj się na plażę (znak X bez nazwy). Przy wydmie znajdziesz butelkę z listem w środku, przeczytaj go. Porozmawiaj z „plażowiczem". Za jedną sztukę złota otrzymasz od niego drewniane wiadro. Użyj je w miejscu, gdzie piasek przesypuje Ci się przez palce. Wróć na mapę, idź do skrzyżowania, a potem do Duir. Obok wozu jest kawałek chleba, może Ci się przydać. Porozmawiaj z facetem stojącym w drzwiach po lewej stronie. Za 12 sztuk złota kup od niego czekan do rozłupywania skał. Idź w lewo i wejdź w najbliższe drzwi. Z biurka zabierz dwie butelki wina i wyjdź na zewnątrz. Teraz idź w prawo – dojdziesz do areny. Od ludzi dowiesz się, że właśnie ma miejsce coroczny festiwal Beltane. Każdy, kto pokona trzy kreatury, otrzyma tajemniczy, święty relikt i tytuł najlepszego wojownika na wyspie. Podejmij wyzwanie. Trenerowi przy schodach pokaż przepustkę (tę samą, której używałeś przed areną na poprzedniej wyspie). Po wykonaniu zadania dostaniesz belkę runiczną, ale tym razem wyryte są na niej nazwy pór roku.

Idź w prawo. Znowu trafisz na budynki. Przed jednym z nich stoi jakiś człowiek i pilnuje wejścia. Porozmawiaj z nim, ale i tak Cię nie przepuści.

Wyjdź z miasta i udaj się do Broadoak Woods. Na drzewie, zaraz przy wejściu, jest jakiś owoc – zerwij go. Wejdź do domku. Mieszka w nim nadworny wytwórca win. Pokaż mu jedną z butelek z winem, a ucieszy się i podaruje Ci ją w prezencie.

Zawędruj teraz do Black Mountain. Musisz zabić trzech strażników, a dopiero wtedy będziesz mógł zabrać nowy topór. Przeczytaj to, co jest na dużej, żółtej tablicy. Skorzystaj z wyjścia u góry. Zobaczysz ogromne wiertło. Porozmawiaj z robotnikami. Dowiesz się, że z polecenia Astora próbują przewiercić się na drugą stronę Ziemi, bo możliwe jest, że znajduje się tam nowa kraina, którą można by przyłączyć do Imperium Druidów. Przyjrzyj się dokładnie rusztowaniom i za pomocą zakupionego czekana wydłub grudkę rudy żelaza. Wróć na mapę i udaj się do rezydencji Astora. Pozabijaj potwory atakujące strażnika (niestety i tak go zabiją), a potem skorzystaj z wejścia. Znajdziesz się w sali audiencyjnej. Nagle, bez powodu, zaatakuje Cię strażnik, pokonaj go i porozmawiaj z Astorem. Druid przeprosi Cię za zachowanie swoich ludzi i uprzedzi Cię, że zwykle tak właśnie reagują na obecność obcych przybyszów. Wejdź w któreś drzwi po prawej stronie. Znajdziesz się w komnacie z dwoma kamiennymi sarkofagami i ołtarzem. Na plamie na ołtarzu użyj win z butelek. Spowoduje to otwarcie grobowców. Zapamiętaj wyrytą inskrypcję i zabierz złoty pierścień kobiecej mumii. Wróć do sali audiencyjnej. Pokaż Astorowi wszystkie rzeczy, które masz. Wejdź w drzwi po lewej stronie. Przejdź korytarzykiem do następnej komnaty i zlikwiduj nie dającego Ci przejść osobnika. Nie zapomnij zabrać ze stołu wskazówki od zegara. Dopiero teraz opuść pomieszczenie schodami. Trafisz do komnaty, na środku której jest sadzawka. Włóż znalezioną wskazówkę do zegara i wejdź w górne drzwi po prawej. Z półki w pokoju za drzwiami weź chochlę i butelkę z uzdrawiającym napojem. Wróć do dużej komnaty i za pomocą chochli wyłów z sadzawki belkę runiczną. Wejdź teraz w drzwi u góry po lewej i dalej, aż do kraty na podłodze. Obejrzyj kratę dokładnie i znowu posługując się chochlą wydobądź okrągłą, czarną skałę. Idź dalej w lewo, a trafisz do ukrytej zatoczki. Przeczytaj rozmokłą kartkę. Niestety, łódka jest dziurawa i na razie nie wiesz jak ją naprawić. Zabierz jeszcze sztylet, który jest na kracie, przy łódce, po prawej stronie. Wróć do pokoju z sadzawką i zabij strażnika stojącego przed drzwiami po lewej stronie. Za drzwiami pokonaj następnego służbistę. Przeczytaj książki z półki przy drzwiach i zabierz klucz ze stołu.

Opuść rezydencję i udaj się do miasta, do człowieka pilnującego wejścia do jednego z domów. Pokaż mu rozmokły list i sztylet, a pozwoli Ci przejść. W pokoju przeczytaj kartki i zabierz sznurek z dywanu. Możesz go od razu połączyć ze znalezionym wcześniej owocem. Udaj się znowu do rezydencji Astora, do zatoczki. Użyj naoliwionego sznurka na dziurze w łodzi. W tym momencie pojawi się Astor. Poględzi trochę o niebezpieczeństwach oceanu i że to nie dla Ciebie, a na zakończenie da Ci ostatnią belkę runiczną.

Teraz możesz iść uaktywnić kamienny krąg. Według znanej Ci już zasady ustaw kolejno: Spring, Summer, Autumm, Winter. Skorzystaj z otwartego przejścia. Zostaniesz przeniesiony z powrotem na wyspę Common Ground.

Ciąg dalszy przygód Druida za miesiąc.

Agnes



80%

dystrybucja: DMG
TEL. (0-2) 620-82-99

cena: 148.00 ,-

wymagania: PC 486 DX, 4 MB RAM, VGA, SB, GUS, CD-ROM x2 (1 CD)

MINDSCAPE '95

RPG

KONKURSY

Dziś na pierwszy ogień pójdzie rozwiązanie super konkursu o konsoli JAGUAR. Następnie rozstrzygniemy tradycyjne „3 pytania" i podamy nowe zagadki. Jak zwykle czekają na Was cenne nagrody, więc chyba warto się starać!

SUPER KONKURS TELEFONICZNY

Pytaliśmy o nazwę pierwszej 64-bitowej konsoli do gier. Oczywiście odpowiedź prawidłowa brzmi: JAGUAR, a naszą główna wygrana, właśnie JAGUARA przypadła, uwaga! TOMASZOWI SZCZUBAKOWI z Warszawy.

Nagrody pocieszenia w postaci płytek CD-audio otrzymują:

1. PATRYCJA RAKOWSKA ze Świnoujścia
2. ŁUKASZ GIERUSZYŃSKI z Dębna Lubuskiego
3. MACIEJ ZARĘBA z Łomży
4. WOJCIECH KOWALCZYK (chyba nie piłkarz?) z Gdańska
5. KRZYSZTOF ULEJCZYK z Warszawy
6. GRZEGORZ DUDCZAK z Gdyni
7. BARTOSZ POTRZEBOWSKI z Krakowa.

Serdecznie gratujemy, a nagrody prześlemy pocztą.

ROZWIĄZANIE KONKURSU „3 pytania" z numeru 2/96

1. „THE 11th HOUR"
2. „LUCAS ARTS"
3. „THE NEED FOR SPEED"

Nagrody otrzymują:

„ŚWIAT WINDOWS" (PC CD Shareware) wylosował MAREK JAŚKOWIAK z Krotoszyna - nagrodę ufundowała firma PEARL

„RISE OF THE TRIAD" (PC CD Shareware) wylosował ADAM HOJKA z Wrocławia - nagrodę ufundowała firma PEARL

„TOP 1000" (PC CD Shareware) wylosował JAN WILCZURA z Lubina - nagrodę ufundowała firma PEARL

„UBEK" (AMIGA 1200) wylosował BARTOSZ BERLIŃSKI z Poznania - nagrodę ufundowała firma TWIN SPARK SOFT

„GWIEZDNY MANAGER" (C-64 - dysk) wylosował WOJCIECH ANIELAK z Mrozów - nagrodę ufundowała firma LK AVALON

„MANAGER PIŁKARSKI" (C-64 - kaseta) wylosował ŁUKASZ ZAWADZKI z Tarczyna - nagrodę ufundowała firma LK AVALON

KONKURS „3 pytania"

Przypominam, że należy odpowiedzieć prawidłowo na trzy zamieszczone poniżej pytania, a kartki z rozwiązaniami przesłać na adres redakcji.

Oto pytania konkursowe:

1. Jak nazywa się odtwórca głównej roli w grze „Wing Commander IV"?
2. Jakiego koloru chustę nosi Skaut Kwatermaster?
3. Jak zatytułowana jest nowa rubryka w naszym piśmie, dotycząca mordobić?

Nagrodami w konkursie są:

1. „SKAUT KWATERMASTER" (PC) - ufundowała firma LK AVALON
2. „ŚWIAT WINDOWS" (PC CD) - ufundowała firma PEARL
3. „DESCENT I INNE GRY SHAREWARE" (PC CD) - ufundowała firma PEARL
4. „AMI PUZZLE" (AMIGA) - ufundowała firma TIM SOFT
5. „SLATER MAN" (C 64/128 - kaseta) - ufundowała firma LK AVALON

Kartki pocztowe z prawidłowymi odpowiedziami należy przesyłać na adres:

CGS Computer Studio
04-202 Warszawa al. Marsa 6

PRENUMERATA

JAK ZAMÓWIĆ PRENUMERATĘ

1. Prenumerata krajowa na III kwartał '96 w RUCH-u

Należność (2,20 zł x 2) za numery: lipiec/sierpień, wrzesień, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

2. W redakcji

Odchodzimy czasowo od praktyki zamieszczania w każdym numerze blankietu na prenumeratę. Jest to spowodowane przede wszystkim postawą poczty, która rządząc się swoimi prawami, w niektórych placówkach przyjmuje formularze wycięte z gazet, a w innych nie. Zatem jeśli ktoś chce zamówić prenumeratę musi skorzystać ze standardowego blankietu pocztowego na przekaz pieniężny. Należy owy blankiet dokładnie i czytelnie wypełnić, zwracając uwagę na to, aby na odcinku dla adresata znalazł się pełny adres zamawiającego – imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć to samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy napisać koniecznie, od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na 3, 6, 12 kolejnych numerów. Aktualna cena „Gier Komputerowych" w prenumeracie wynosi 2,20 zł i jest stała przez cały czas obowiązywania prenumeraty.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Żeby zamówić dowolny numer z poprzednich wydań naszego pisma należy przesłać przekazem pocztowym na adres redakcji (CGS, 04-202 Warszawa, Marsa 6) określoną kwotę pieniędzy będącą sumą cen detalicznych zamówionych numerów plus koszty przesyłki pocztowej. Wykaz ciekawszych instrukcji, które znalazły się w poprzednich numerach, zamieszczono na sąsiedniej stronie. Cena każdego numeru archiwalnego wynosi 1,50 zł z wyjątkiem trzech numerów wstecz licząc od ostatniego, na które obowiązują ceny detaliczne wydrukowane na okładce. Koszty przesyłki ponosi zamawiający, a wynoszą one: 0,75 gr. za wysyłkę 1 egz., 1,00 gr. za wysyłkę 2 egz. lub 1,50 zł za jednorazową wysyłkę powyżej 3 egzemplarzy.

ROCZNIK TANIEJ!

Uwaga! Zamawiając jednorazowo rocznik „Gier Komputerowych" możesz uzyskać znaczne oszczędności.

Cena całego rocznika '94 wynosi zaledwie 10,00 zł + 1,50 zł (koszty przesyłki). W skład tego zestawu wchodzą następujące numery „GK" 1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra 1/93, co nam daje łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz. Zamówienia na rocznik „GK" przyjmujemy również na standardowych blankietach pocztowych – przy zamówieniu dopisać „rocznik".

Cena rocznika '95 wynosi zaledwie 15,00 + 1,50 zł.

Wpłat na prenumeratę i numery archiwalne można dokonywać także przelewem na konto bankowe:
PKO B.P. XII O/W-wa
1629-314295-136.

LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

LISTA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W GRUDNIU NA PODSTAWIE WYNIKÓW SPRZEDAŻY HURTOWNI "AVAX" TEL. [illegible]

TOP 10 PC CD-ROM LUTY

1. WING COMMANDER IV
2. REBEL ASSAULT II
3. MORTAL KOMBAT III
4. WARCRAFT II
5. HEROES OF MIGHT AND MAGIC
6. SEA LEGENDS
7. TEENAGENT CD
8. NEED FOR SPEED
9. EXPECT NO MERCY
10. NHL HOCKEY '95

TOP 10 PC 3.5" HD LUTY

1. POLANIE
2. BASTION
3. SKAUT KWATERMASTER
4. UFO
5. LIGA POLSKA
6. PRAWO KRWI
7. COLONIZATION
8. KINGMAKER
9. [illegible] AND DRIVE
10. KAJKO I KOKOSZ

TOP 10 AMIGA LUTY

1. PRAWO KRWI
2. LIGA POLSKA
3. KAJKO I [illegible]
4. SKAUT KWATERMASTER
5. DOMAN
6. FOREST DUMB
7. SUPER SKIDMARKS
8. SENSIBLE WORLD OF SOCCER
9. FIELDS OF GLORY
10. KINGMAKER



SKA[UT] KWATERMA[STER]



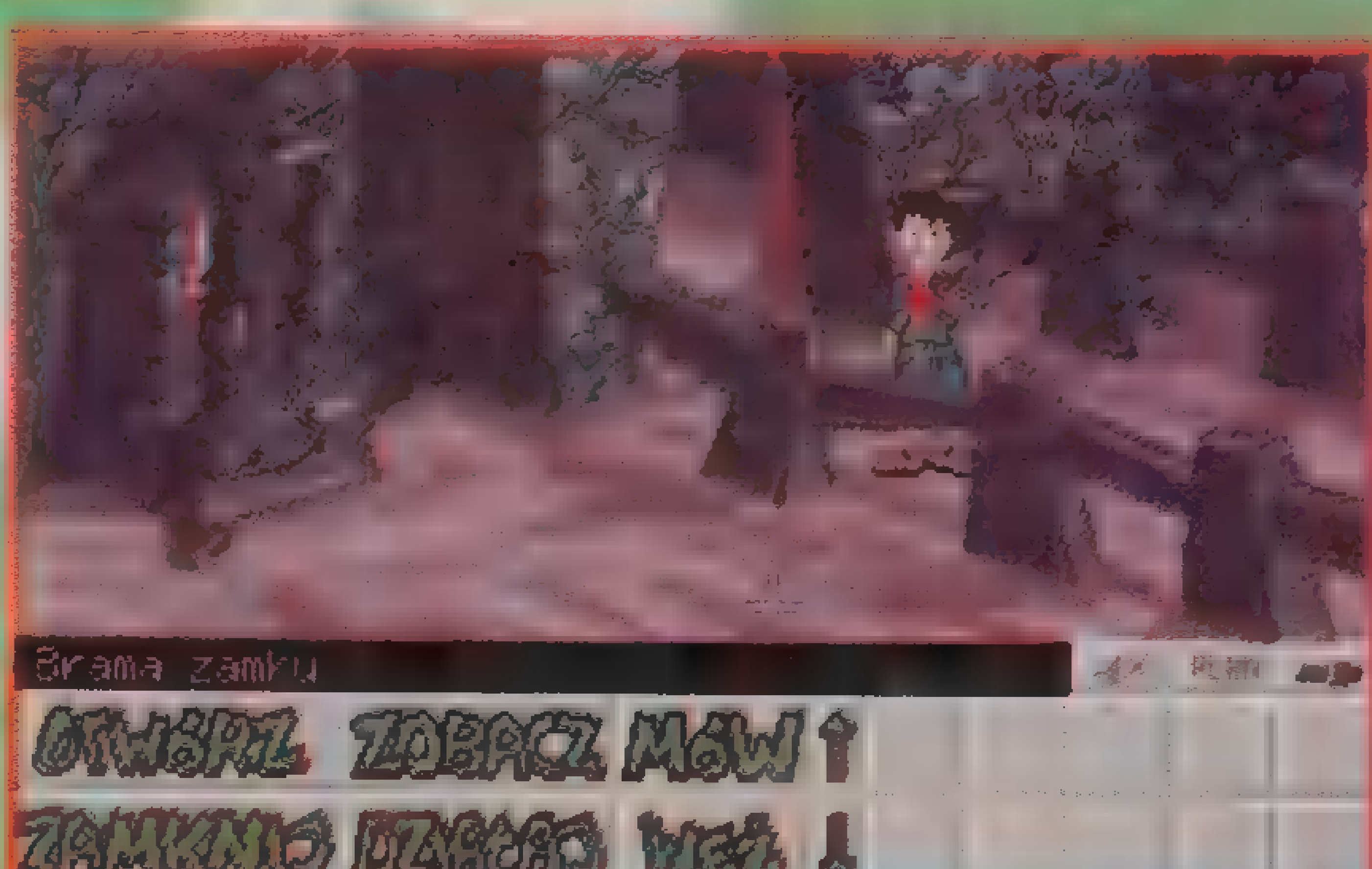
W końcu zeszłego roku rodzima firma AVALON wypuściła na rynek swoją nową przygodówkę „Skaut Kwatermaster". Gdy tylko dotarła do redakcji tajna przesyłka z jeszcze ciepłymi dyskietkami w środku, czym prędzej porwałam ją, aby w domowym zaciszu zobaczyć co też nowego wymyślili panowie z rzeszowskiej firmy i jak to wpłynie na przeciętnego polskiego gracza. Po odpaleniu gierki moim oczom ukazał się dziwnie znajomy widok – coś jakby „Day of Tentacle", ale jakieś takie bardziej toporne. Na tym kończy się podobieństwo z tym pamiętnym programem ze stajni Lucas Arts. Muszę przyznać, że jak na polskie warunki, „Skaut" wypada zupełnie dobrze, szkoda tylko, że podczas grania odnosi się wrażenie, że autorom zabrakło odrobiny czasu i chęci na doszlifowanie gry, bo nie wierzę, że powodem był brak umiejętności.

Gracz kieruje postacią młodocianego harcerza, który stara się uwolnić swoją ukochaną, zaklinowaną w poradzieckim demobilu czyli czołgu. Jak do tego wszystkiego doszło, możemy dowiedzieć się z dołączonej instrukcji, a właściwie z przezabawnego opowiadania Pana Filipa Syrylaka, które pełni rolę wprowadzenia Gracza w atmosferkę programu.

Trzeba przyznać, że w grze nie brakuje humoru. Mnie najbardziej przypadła do gustu scenka z wędkarzem i egzorcyzmy. Ośmielę się nawet stwierdzić, że „śmiesznoty" są lepsze niż w „Teen Agent", czym pewnie narażę się wielbicielom tej polskiej gry, ale póki co mamy demokrację i mi wolno.

Jeżeli chodzi o oprawę dźwiękową, to nie mam większych zastrzeżeń – odgłosów mogłoby być więcej, muzyka w miarę znośna, co wrażliwsi mogą regulować dowolnie natężenie dźwięku lub ostatecznie go wyłączyć.

Teraz trochę o minusach. Denerwujące jest to, że program nie informuje nas jakiego jeszcze przedmiotu potrzebujemy do wykonania danej czynności. Oczywiście nie chodzi mi o podanie tego wprost, ale o zwiększenie liczby podpowiedzi, dających możliwość domyślenia się, co trzeba dalej robić. W praktyce bardziej niecierpliwy gracz zacznie po prostu klikać wszystkim po wszystkim, a przecież nie o to chodzi. Dezorientujące jest też to, że nawet po wykonaniu zadania nasz bohater i tak będzie wygłaszał te same komentarze w danym miejscu, chociaż nie będą one miały już sensu. Wielka szkoda, że autorzy nie rozbudowali bardziej akcji – jak dla mnie gra jest stanowczo za krótka (przejście jej zajęło mi dwie godziny z przerwami).





Nie wiadomo też za bardzo, dla kogo program jest przeznaczony – dla początkujących niektóre zagadki mogą być zbyt skomplikowane, dla starych wyjadaczy gra jest nazbyt prosta.

Trzeba przyznać, że większość rozwiązań jest powiązanych logicznie, oczywiście jeśli uwzględnimy zamierzoną „jajcarskość" programu np. rozbijanie atomu za pomocą... młotka! Z czystym sumieniem mogę polecić tę grę nie tylko z pobudek patriotycznych – jest to produkt na wskroś polski – ale też z powodów rozrywkowych, naprawdę można wesoło spędzić czas przy „Skaucie", chociaż będzie to czas dosyć krótki.

Dla tych co pierwszy raz i dla tych bardziej opornych, poniżej pełne rozwiązanie.



Grę rozpoczynasz przed PGR-em. Z samochodu weź śrubokręt. Idź do miasta. Przy czerwonej tabliczce (na planszy z sołtysem), na ziemi, leży śrubokręt krzyżowy. Podnieś go i użyj na tabliczce – złamiesz go, ale nie przejmuj się tym. Za pomocą zwykłego śrubokrętu bez trudu odkręcisz śrubki. Ze sklepu obok baru weź czerwoną farbę, ser i niebieską butelkę. Wróć do PGR-u i przy kranie użyj butelki. Następnie idź do domu sołtysa i zużytkuj wodę z butelki (nie zapomnij najpierw otworzyć klapki) – w ten sposób staniesz się posiadaczem wysokoprocentowego napoju. Sprezentuj go pijaczkom w barze, a dostaniesz pióropusz. Sprzed bramy do obozu weź szkło powiększające, a z samego obozu talię kart. Talii kart użyj w sklepie – zdobędziesz kartę pływacką. Z dziedzińca zamkowego, ze ściany, zabierz koło ratunkowe. Teraz szybko na przystań do wędkarza (ekran w lewo od kasy). Użyj kartę pływacką i koło, dostaniesz wiadro. Nie zapomnij też wyłowić wędki – jest obok pomostu. Z krzaczka w lesie zwiń jagody. Idź do turysty (dwa razy w lewo za czołgiem) i weź palnik acetylenowo-tlenowy.

Przed jednostką wojskową użyj czerwonej farby, a będziesz mógł





UT

STER

dystrybucja: **L.K. AVALON**
TEL. (0-17) 62-74-71

cena: **23.60 ,-**

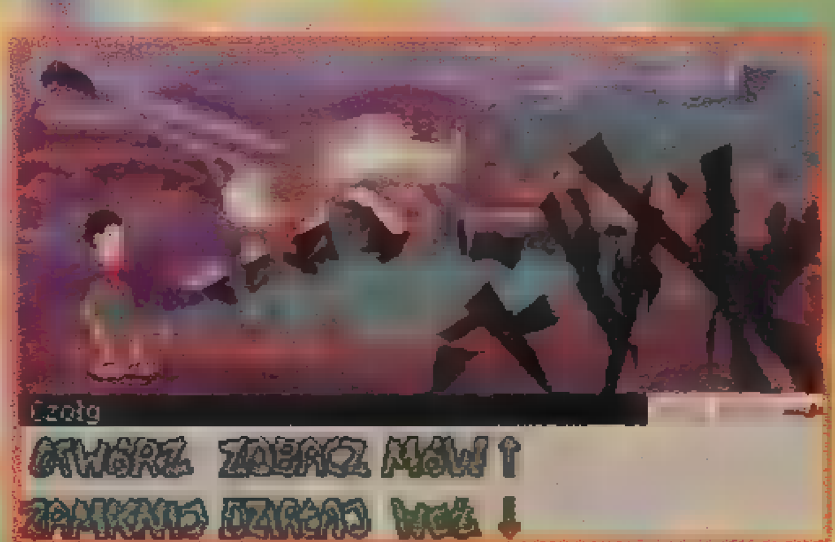
wymagania:
PC 386 , 4 MB RAM, VGA, SB, GUS
AMIGA 500/600/1200 1MB RAM

80%

AVALON '95

PRZYGODOWA





wejść do budynku. W środku użyj wędki, a później przywłaszcz sobie odpady radioaktywne, kałasznikowa, radiostację, hełm i maskę przeciwgazową. Przy czołgu użyj złamany śrubokręt, a przeżyjesz chwilę grozy (mniej doświadczeni mogą dostać zawału serca).

Za PGR-em jest tartak. Ze śmietnika weź siekierę i użyj karabinu. Zrobisz flecik (będzie na tym prostokącie na ziemi).

Przed bramą kościelną zużytkuj ser i odpady - otrzymasz radioaktywne jedzonko. Idź do obozu i posłuż się siekierą, dzięki czemu dostaniesz patelnię (patelnią?). Weź też linę, która spadła z masztu. Z ogródka, który znajduje się obok zamku i na lewo od grobowca, weź płachtę i łopatę. W zamku z podłogi pozbieraj rapier i magiczną księgę (uwaga musisz sam nacisnąć polecenie weź!).

Udaj się do grobowca. Tam użyj księgę, ■ potem patelnię, zabierz szczękę. Zdobyczne uzębienie użyj przy bramie cmentarnej (najpierw ją zamknij) i zabierz metalowy pręt. Idź do lasu (tam gdzie są osy). Teraz przy sołtysie użyj os, hełmu i łopaty. Złamaną w ten sposób łopatą pokop przed bramą obozu i złap robala. Jeżeli odczytasz za pomocą lupy alfabet Morse'a z płyt nagrobnych, znajdujących się w kościele i przy zamku, to dowiesz się, że eliksir skoczności można zrobić na przystanku. Idź do turysty, pogadaj z nim i użyj jagody. Następnie weź z kociołka eliksir.

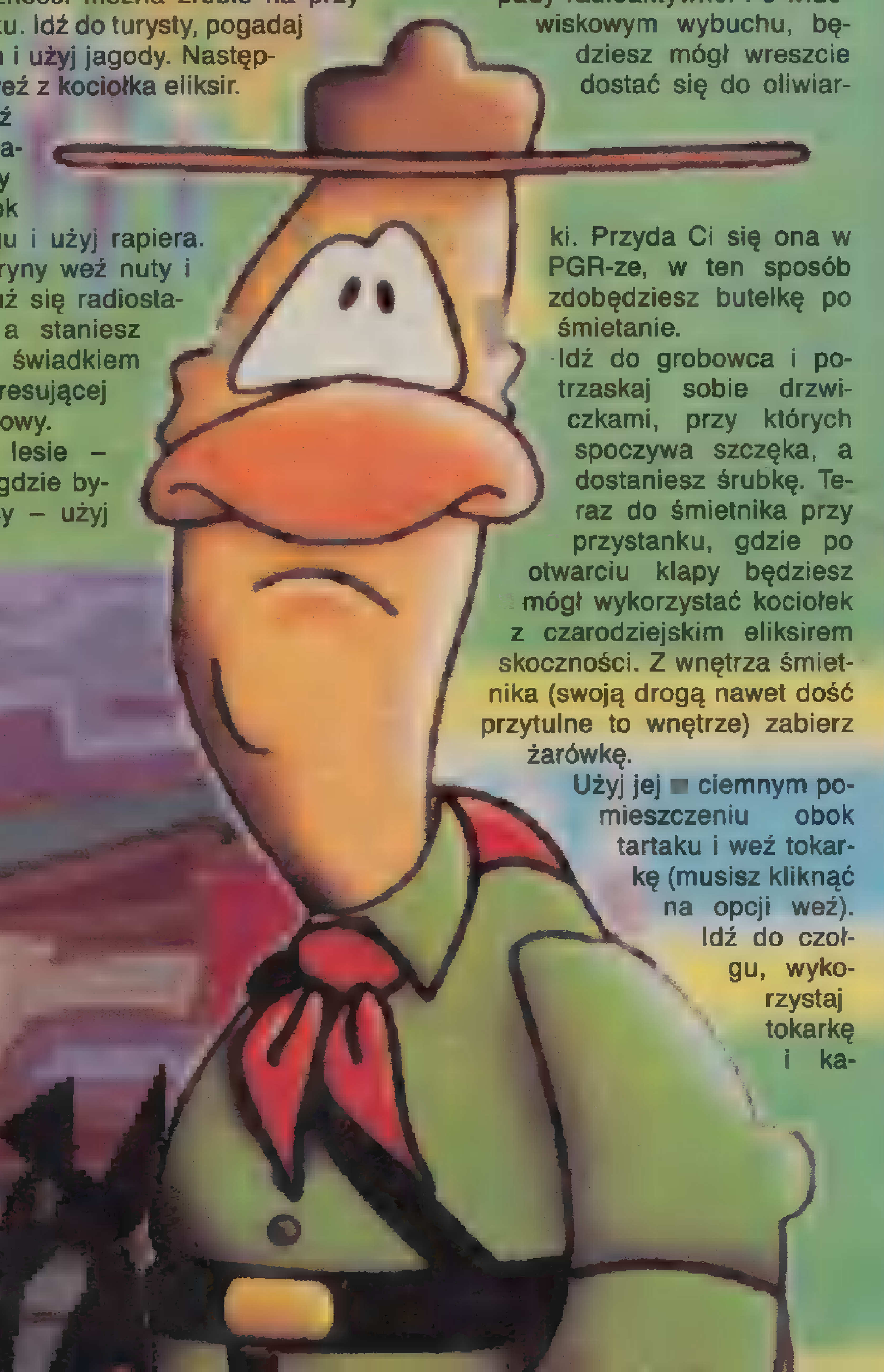
Idź do latryny obok czołgu i użyj rapiera. Z latryny weź nuty i posłuż się radiostacją, a staniesz się świadkiem interesującej rozmowy.

W lesie – tam gdzie były osy – użyj fletu oraz sera. Szybko złap zmutowaną mysz (a raczej kreta). Teraz możesz udać się przed bramę kościoła i za pomocą kreta i wiaderka zmajstrować bębenek (ktoś tu chyba miał sadystyczne ciągoty).



Idź do składu złomu, przepraszam, broni i pobaw się kartką papieru (leży na podłodze). Bardziej jednak okaże się przydatna płachta papieru kredowego z PGR-u, bo będziesz mógł z niej zrobić młotek.

Udaj się do zamku (tam gdzie jest kapliczka) i zużytkuj młotek oraz odpady radioaktywne. Po widowiskowym wybuchu, będziesz mógł wreszcie dostać się do oliwiarki. Przyda Ci się ona w PGR-ze, w ten sposób zdobędziesz butelkę po śmietanie.



Idź do grobowca i potrzaskaj sobie drzwiczkami, przy których spoczywa szczęka, a dostaniesz śrubkę. Teraz do śmietnika przy przystanku, gdzie po otwarciu klapy będziesz mógł wykorzystać kociołek z czarodziejskim eliksirem skoczności. Z wnętrza śmietnika (swoją drogą nawet dość przytulne to wnętrze) zabierz żarówkę.

Użyj jej ■ ciemnym pomieszczeniu obok tartaku i weź tokarkę (musisz kliknąć na opcji weź). Idź do czołgu, wykorzystaj tokarkę i kawałek metalowego pręta. Przy latrynie użyj sznurka, a staniesz się nowym właścicielem starego buciora, który przyda Ci się do wydostania puszki napoju z automatu. Teraz stań (na tej samej planszy) pod lufą czołgu i wypij colę, ■ następnie użyj złamanego styliska od łopaty. Idź na planszę z czołgiem i użyj metalowego pręta. Po salwie, z nieba spadnie konik szachowy, weź go.

Udaj się przed bar i połącz go (konika nie bar) z butelką po śmietanie (tak naprawdę to nie wiem co tym zyskujesz). Teraz spokojnym krokiem na przystań do skąpej okularnicy i już jesteś w stanie, za pomocą maski marki PeGas obrobić kasę. Po tak denerwującym zajęciu trzeba się napić zimnego piwa. Niestety barman, stary oszust, wziął forsę, ale piwa nie dał i jeszcze rzucił w Ciebie pustą butelką. W ten sposób stracił przyszłego klienta. Musisz sam sobie poradzić z tym problemem. Udaj się do kościoła i przy kranie użyj pustej butelki. Z tego święconego napoju zrób diabelski trunek ■ sołtysa i sprezentuj go pijaczkom w barze. W ten sposób dostaniesz do kompletu łuk.

Idź do gadatliwego drzewa (to tam gdzie zerwałeś jagody). Teraz kolejno używaj następujących przedmiotów: czerwona tabliczka, śrubka, pióropusz i bębenek. W ten



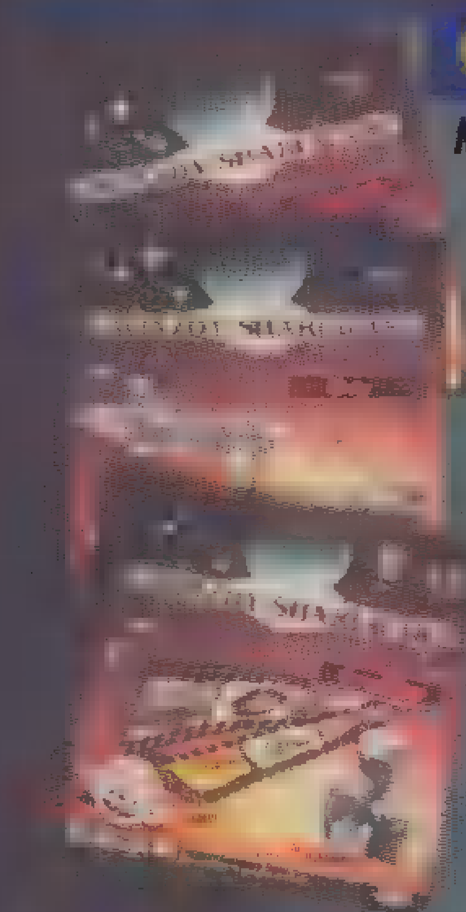
sposób uciszysz zbyt gadatliwą roślinkę na zawsze. Weź na pamiątkę kawałek drewna. Idź do turysty i z drewna oraz łuku zrób żar.

Teraz pozostaje Ci już tylko udać się do czołgu, gdzie po użyciu metalowego pręta, a następnie żaru i palnika, będziesz mógł wreszcie odejść w kierunku zachodzącego słońca ze swoją ukochaną.

■ Agnes



...h, a my po prostu je mamy!!!

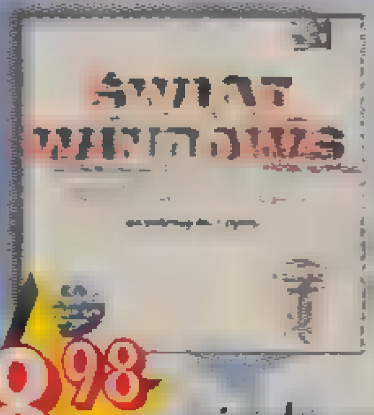


Gwiazdy Shareware

Nowa seria „Gwiazdy Shareware" - wspaniały świat na CD-ROM. Znakomity interfejs dla DOS i Windows w języku polskim. Oto trzy pierwsze tytuły: **„Dźwięk"** - blisko dwieście programów shareware (bonus - 2000 Wav i 2000 Midi oraz odtwarzacz tych plików po polsku) Nr kat.: CPLP002 Cena: 18,98 zł **„Gry"** - ponad 340 świetnych gier (bonus - wersje demo gier komercyjnych) Nr kat.: CPLP004 Cena: 18,98 zł **„Grafika"** - ponad dwieście programów graficznych (bonus - wersje demo gier komercyjnych) Nr kat.: CPLP003 Cena: 18,98 zł

Wszystkie 3 za cenę: 4?,95 zł Nr kat.: CPLZ01

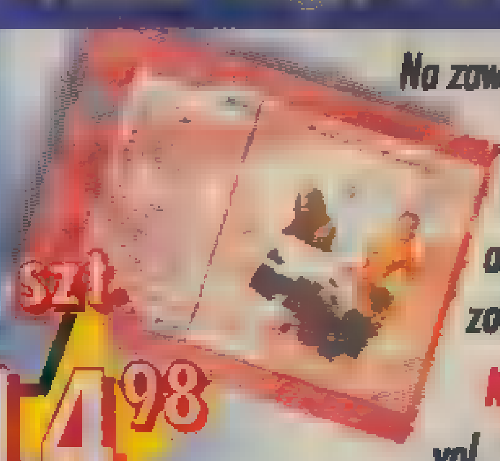
18,98



Świat Windows

Znajduje się tu ponad 230 wybranych programów dla Windows. Wszystkie programy podzielone są na grupy tematyczne jak: grafika, firma, zabawa, dźwięk, programowanie. Całością zarządza łatwy w obsłudze program w języku polskim. Dodatkową atrakcję stanowią wersje „demo" blisko 60-ciu najnowszych gier komercyjnych.

18,98



Erotik Digital 1/2

Magazyn erotyczny na CD-ROM, wydanie 1-sze i 2-gie.

Na zawartość tych płyt składa się między innymi duża ilość interaktywnych demonstracji najnowszych erotycznych CD. Zdjęcia, animacje, gry i prezentacje, które warto zobaczyć.

Nr kat.: 1\ESG-01, 2\Nr.: ESG-02

vol. 1 i 2 - ESG-01b w cenie tylko 24,98 zł

szt. 14,98



Corel Print House

Profesjonalny pakiet renomowanej firmy „Corel" pracujący pod Windows 95. Na płycie CD-ROM znajdziecie: *program do obróbki grafiki wektorowej *ponad 5000 najnowszych clipartów *ponad 100 fontów *1.000 wspaniałych zdjęć *efekty specjalne *wiele ciekawych wzorów wizytówek. Nie musicie wydawać od razu kilkuset złotych, aby stworzyć coś z czego będziecie zadowoleni. W okresie promocji, pakiet, który kosztuje 300 zł, możecie nabyć już za 1/3 tej ceny. Ilość ograniczona.

Nr. kat.: KW-001

99,95



CD Monats

Na każdej płycie znajduje się ponad 500 programów shareware. Dodatkowo każdy CD-ROM zawiera pełną wersję gry z licencją.

Juli '94 - „Europe from Ragor" Nr kat.: CPDV421 - 9,98 zł

Oktober '94 - „Poker King" Nr kat.: CPDV422 - 9,98 zł

November '94 - „Megrims Rache" Nr kat.: CPDV423 - 9,98 zł

Wszystkie 3 za cenę tylko: 2?,9? zł Nr kat.: CPDZ05

9,98



Das Beste

Najlepsze wybrane programy shareware z dwóch miesięcy tego roku.

Absolutne hity.

April '95 Nr kat.: CPDV273 Cena: 9,98 zł

Juni '95 Nr kat.: CPDV414 Cena: 9,98 zł

Dwa tytuły tylko 18,98 zł Nr kat.: CPDZ06

9,98

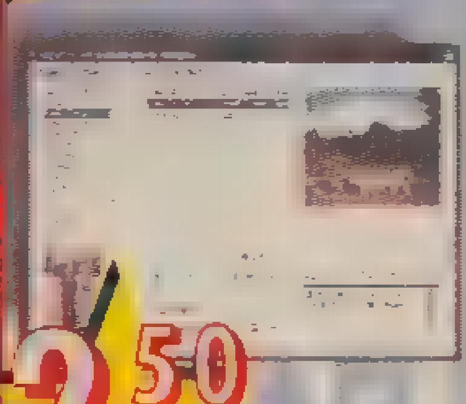


Photo Album

Program ten pozwoli Wam w komfortowy sposób stworzyć własny album fotograficzny. Ten profesjonalny program z USA otrzymujecie Państwo w wersji shareware po przebojowej cenie na dyskietce Fuji 3,5 HD.

Nr kat.: NC6457

2,50



CD Monats

Każda płyta to ponad 700 aktualnych programów ze wszystkich dziedzin podzielonych tematycznie. Dodatkiem jest jak zwykle pełna wersja gry lub programu.

„Februar '95" - zawiera „Eisplanet" Nr kat.:CPDV286 Cena: 12,49 zł

„April '95" - zawiera „Break it" Nr kat.: CPDV284 Cena: 12,49 zł

„Mai '95" - zawiera „Space Trek" Nr kat.: CPDV412 Cena: 12,49 zł

„Juni '95" - zawiera „VGA-Copy pro 5.4" Nr kat.: CPDV420 Cena: 12,49 zł

Wszystkie 4 za cenę: 44,95 zł Nr kat.: CPDZ07

12,49



Games CDV

Kolejna grupa świetnych zbiorów gier typu shareware. Oprócz pozycji tytułowych na zawartość CD-ROM-ów składają się inne doskonałe gry.

„Rise of the Triad" Nr kat.: CPDV293 Cena: 12,49 zł

„Blake Stone" Nr kat.: CPDV?18 Cena: 12,49 zł

„Doom" Nr kat.: CPDV2?6 Cena: 12,49 zł

„Hocus Pocus" Nr kat.: CPDV238 Cena: 12,49zł

Wszystkie 4 CD-ROM'y za cenę: 4?,9? zł Nr kat.: CPDZ10

12,49



TOP HITY

„Super Spiele" - fantastyczny zbiór ponad 1300 (!) gier shareware. Nr kat.: CPDV415 Cena: 13,49 zł

„Games Windows II" - ponad 200 najlepszych gier dla Windows. Nr kat.: CPDV280 Cena:13,49 zł

„Top 1000" - ponad 1000 hitów shareware Nr kat.: CPDV413 Cena: 13,49 zł

Wszystkie 3 CD-ROM'y za cenę: 36,95 zł - Nr kat.:CPDZ08

13,49



Game Power-CDV

Znakomite zbiory gier w wersjach shareware. Oprócz tytułowych programów na każdej płycie znajduje się wiele innych równie ciekawych i fascynujących gier.

„Pac-man Breakout mania" Nr kat.: CPDV270 Cena: 11,49 zł

„Whacky Wheels" Nr kat.: CPDV264 Cena: 11,49 zł

„Apogee" Nr kat.: CPDV216 Cena: 11,49 zł

„The Toon Parade" Nr kat.: CPDV402 Cena: 11,49 zł

Wszystkie 3 płyty w cenie: 42,95 zł - Nr kat.: CPDZ09

11,49

...esiąca STYCZNIA !!! Co miesiąc kolejna, nowa płyta CD- ...pełniona po brzegi najaktualniejszymi programami share... ...teresuje użytkownika dla DOS i Windows oraz opisy w języku... ...zamówić próbnie abonament na trzy miesiące w rewelacyjnej ...płyt. Jeszcze lepiej wygląda to przy zamówieniu abonamentu ...za darmo. PEARL- największy dystrybutor oprogramowania ...olskich fanów komputerów, przedstawia kolejny wycinek ze ...eware wysyłamy wyłącznie na dyskietkach firmowych (Fuji) ...ylko shareware, w ofercie firmy znajduje się również bogaty ...ad 700 tytułów oraz sprzętu komputerowego, unikalnie nie... ...h i CD-ROM. Szczegółowy katalog wysyłamy na życzenie. ...ONICZNIE LUB FAKSEM. ...biorze. Wszystkie nasze ceny zawierają VAT!

PEARL Sp. z o.o.
ul. Łężycka 25
66-016 Czerwieńsk
tel./fax (0 68) 27 81 68

Niniejszym zamawiam

nazwa artykułu lub programu	nr katal.	ilość
1. Family Photo Album....	NC6457..	1..
2....................		
3....................		
4....................		
5....................		
6....................		

zamawiający

Nazwisko, imię .... Kod, Miejscowość ....

Ulica, nr .... Telefon ....

STREFA ŚMIERCI

Ave, komputerowi fighterzy! Witam was w nowym dziale „Strefa śmierci”, gdzie będą opisywane wyłącznie gry typu „mordobicie”, czyli to, co interesuje was najbardziej.

Każdy znajdzie tutaj coś dla siebie, zarówno ci, którzy uwielbiają krwawe masakry, wylewające się wnętrzności i potrzaskane gałki oczne, jak i ci z was, którzy wolą czystą sportową grę, a przy okazji nie chcą mieć koszmarów nocnych. „Strefa śmierci da wam wszystko! Będą opisy ze specjalnymi ciosami, recenzje oraz zapowiedzi. Wprawdzie większość gier opisywanych przeze mnie będzie na PC-ty, ale od czasu do czasu spróbuję coś wyskrobać z gier na innego rodzaju sprzęty tj. Playstation, Super Nintendo czy nawet Amigę. Będą także recenzje oraz zapowiedzi filmów zarówno animowanych, jak i fabularnych, robionych na podstawie gier komputerowych (oczywiście tylko „mordobić”).

Ale dość obietnic, teraz fakty. Jak wi-



Otwierając pismo na tej właśnie stronie, musisz wiedzieć, że oto przekroczyłeś ostateczną granicę i nieopatrznie wkroczyłeś na teren zarezerwowany dla twardzieli. Tu nie ma miejsca na sentymenty. Liczy się silny cios, pewna ręka, błyskawiczny refleks. Spójrz zresztą sam. Dookoła strzępy zmasakrowanych ciał, hektolitry krwi, jęki konających, wijących się w ostatnich konwulsjach. Śmierć, strach, przerażenie... Tak, to właśnie jest strefa śmierci.

Jak wyjść zwycięsko z opresji, jak nie dać się pokonać, co zrobić, żeby nie dołączyć do stosu zmasakrowanych ciał – dowiesz się, czytając tę rubrykę. Powstała on specjalnie dla Ciebie – żądny krwi killerze. Znajdziesz tu opisy najlepszych gier walki – tych starszych i tych nowszych. Tipsy, podpowiedzi, skuteczne techniki walki, tajne ciosy, fatality i wszystko czego potrzebują killerzy. Bez względu na to czy dysponujesz Amigą, Pegasusem, SNES-em, Segą, Playstation, Jaguarem, czy inną maszynką do grania – jeśli tylko uwielbiasz nawalanki, od dzisiaj ta rubryka jest twoją rubryką!

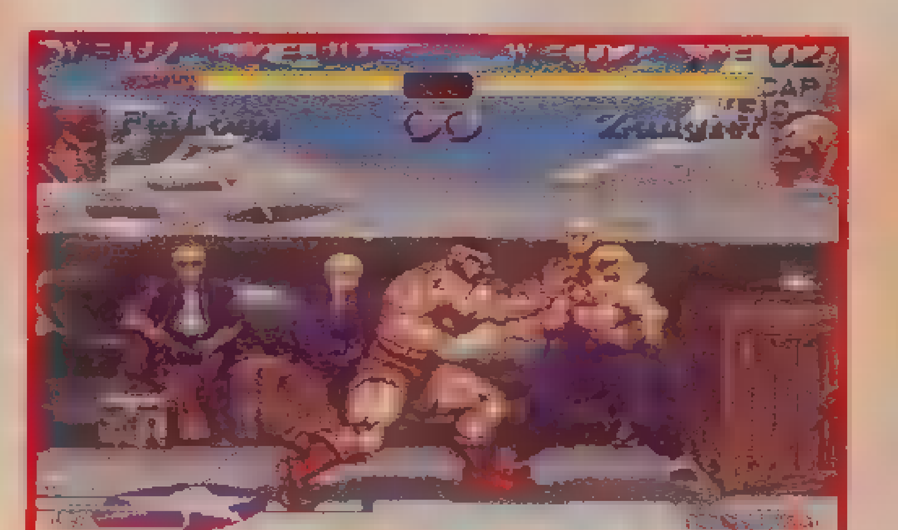
dzicie w pierwszej „Strefie śmierci” znajdują się tylko dwa opisy. Nie są to gry bardzo nowe, ale zaliczają się do klasyki gatunku. Są to oczywiście „Primal Rage”, które wprowadziło wreszcie coś nowego i oryginalnego do gier walki, zarówno pomysłem, jak i rozwiązaniami graficznymi, oraz Super Street Fighter 2 Turbo, którego nie trzeba reklamować, gdyż gra jest popularniejsza niż nawet nieśmiertelne „Mortal Kombat”. Sądzę, że nawet jeśli dobrze znacie te gry, to chętnie zajrzycie do tych opisów, gdyż specjalne, oraz fatalities są opisane w bardzo nieskomplikowany sposób, i w razie jakiś wątpliwości, warto je jeszcze raz przećwiczyć według moich sposobów. Polecam się na przyszłość i zapraszam do czytania „Strefy śmierci”. Cześć!

Z całą pewnością można stwierdzić, że fenomen „Street Fightera” można przyrównać jedynie słynnego „Dooma”. Mimo, że te dwie gry należą do innego gatunku, niż „Doom”, jak „Street Fighter” pojawił się już w kilku wersjach, ale tylko ta ostatnia, czyli „Super Street Fighter II Turbo” produkcja firmy Gametek zasługuje naprawdę na duże brawa. Wspaniała, płynna grafika, w połączeniu z wysokiej jakości dźwiękiem, duży zestaw ciosów i kopnięć, a także różnorodność postaci może zapewnić długie godziny zabawy przy komputerze. Dużą zaletą tej gry jest fakt, że można ją polecić graczom w wieku od lat 5 do 105, gdyż w czasie gry nie widać krwi lejącej się z przeciwnika, co uwzględnili twórcy gier takich jak „Mortal Kombat” czy „Primal Rage”. Mnie szczerze mówiąc niezbyt odpowiada bezkrwawy styl gry, gdyż uwielbiam, gdy z ekranu płyną litry posoki, a w czasie walki rozdeptuje się mózgi i gałki oczne przeciwnika. Mimo to „SSF2T” spowodował u mnie kilka nie przespanych nocy, gdy z radością wcielałem się w kolejne postacie, tocząc uliczne walki o przeżycie.



Cóż, było kilka słów o zaletach gry, teraz muszę wspomnieć o kilku nielicznych wadach. Pierwszą są wysokie wymagania sprzętowe tej gry. Idealna konfiguracja dla „SSF2T” to 486DX4 100 MHz, 16 MB RAM, SVGA 1 MB RAM. Posiadaczom pamięci niższej niż 16 MB spieszę wyjaśnić, że producenci gry przewidzieli, iż w „SSF2T” będą chcieli zagrać także tacy, którzy nie mają sprzętu o powyższej konfiguracji. Do gry dołączony jest specjalny program, który tworzy odpowiednią dla danego komputera pamięć wirtualną, dlatego też w „SSF2T” można zagrać, jeśli się posiada 486 DX4 oraz 4 MB RAM (niestety w tym przypadku niemożliwe jest ruszenie gry z dźwiękiem, co w oczywisty sposób obniża jej walory). Posiadaczom sprzętów z procesorami 386 radzę zapomnieć o „SSF2T”. Jeżeli nawet uda się odpalić grę z takiego sprzętu, to chodzi ona tak potwornie wolno (szybkość porównywalna do spacerowego kroku ślimaka), że po prostu nie chce się na to patrzeć.

Następną wadą gry jest trudne sterowanie postaciami. Nie chodzi mi tutaj o zwykłe ciosy, ale uderzenia specjalne, bez których przejście gry jest prawie niemożliwe.



Wykonanie niektórych z nich jest tak skomplikowane, że na wyższym poziomie trudności potrzeba do nich bardzo wprawnego pianisty (niektóre z nich mogłem wykonać jedynie na najniższym poziomie trudności, na wyższym po prostu brakuje czasu). Dlatego też, w trosce o zdrowie psychiczne co mniej wprawnych graczy (można dostać białej gorączki przy próbach wykonania niektórych „specjali”) dołączam w opisie kilka prostych kombinacji, które pomogą Wam bezproblemowo wygrać większość walk.

W opisie „P” oznacza wykonanie uderzenia ręką, „K” oznacza kopnięcie. Jeżeli w którymś miejscu dodane jest „pt”, znaczy to, że dany klawisz należy przytrzymać przez ok. [illegible] sekundy. Jeśli między podanymi klawiszami występuje znak „+”, to należy te klawisze wcisnąć bardzo szybko, jeden po drugim.

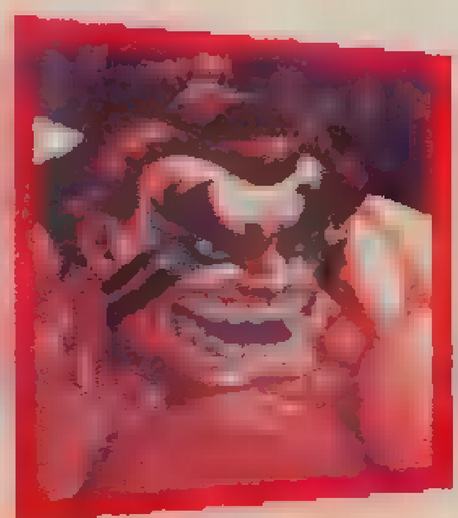
■ LUCAS

Grę dostarczyła firma CD-PROJEKT.

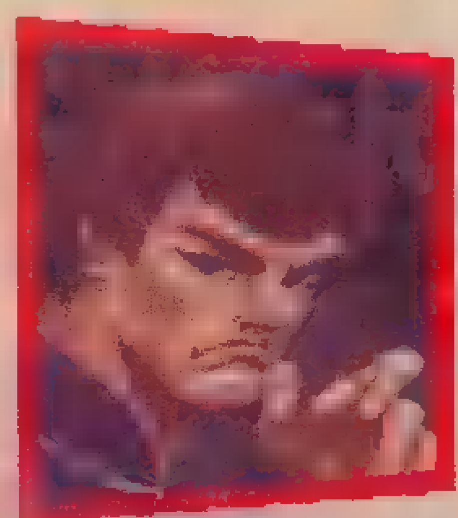
SUPER STREET F



RYU – bardzo szybki i dynamiczny koleś. Pochodzi z Japonii, walczy w stylu karate. Nie należy go lekceważyć, gdyż jego imię RYU – smok, bardzo do niego pasuje. Polecam jego „torpedy" wykonywane nogami, odbierają przeciwnikowi dużo energii i są trudne do zablokowania.
DÓŁ pt PRZÓD+P1 – Ryu wypuszcza kulę energetyczną.
DÓŁ pt TYŁ+K3 – Ryu atakuje „torpedą".



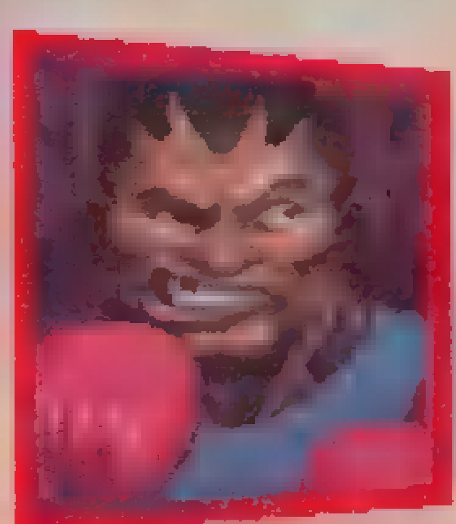
EDMOND HONDA – kolejny Japoniec, mistrz sumo. Ten sumatori, wielki i ciężki, mimo swojej stosunkowej powolności potrafi zmiażdżyć przeciwnika bez większego wysiłku. Kumplował się z Chun Li, starając się na spółkę z Barlogiem dokopać Bisonowi. Jego ataki z powietrza są niesamowicie skuteczne. Px3 – Honda wykonuje „szybkie ręce".
TYŁ pt PRZÓD+P1 – Honda torpeduje przeciwnika.
DÓŁ pt GÓRA + K3 – Honda skacze [illegible] przeciwnika miażdżąc go tyłkiem.
DÓŁ pt GÓRA + P1 – atak z klaty.



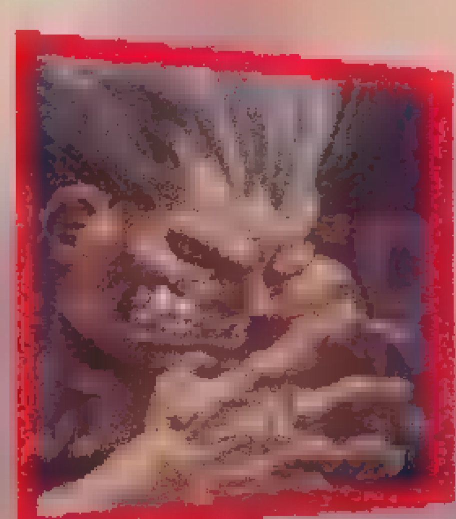
FEI LONG – to zawodnik z Honkongu, do złudzenia przypominający Bruce'a Lee. Jego techniką jest oczywiście kung-fu. Wykombinowałem całkiem niezłe kopnięcie nożycowe, które bardzo pomaga w pokonaniu nawet bardzo silnych przeciwników.
PRZÓD + K3 – kopnięcie nożycowe.
DÓŁ + PRZÓD + K3 – to co wyżej, tylko z wyskoku.



DEE JAY – to gość z Jamajki, stosuje kombinacje capoiry i kick-boxingu. Najzabawniejsza postać, po wygranej odstawia czadowy taniec z grzechotkami. Bardzo sprawne nogi, dalekie wykopy, nie polecam zbytnio jego energetycznej rękawicy, gdyż wykonanie tego „specjala" zajmuje [illegible] dużo czasu, [illegible] energia w ten sposób wytworzona jest za słaba, aby wyrządzić przeciwnikowi większe szkody.
TYŁ pt PRZÓD + P2 – Dee Jay wytwarza energię z rękawicy.
TYŁ pt PRZÓD + K3 – Dee Jay wykonuje bardzo skuteczne potrójne kopnięcie, zwane w Taekwondo „twimio tora yop chagi" – wykonywane [illegible] obrotem o 360 stopni (bardzo polecam).
DÓŁ pt GÓRA + P3 – kilkakrotne uderzenie ręką.
ŁEWO pt PRZÓD + K3 – kilkakrotny cios z dystansu.



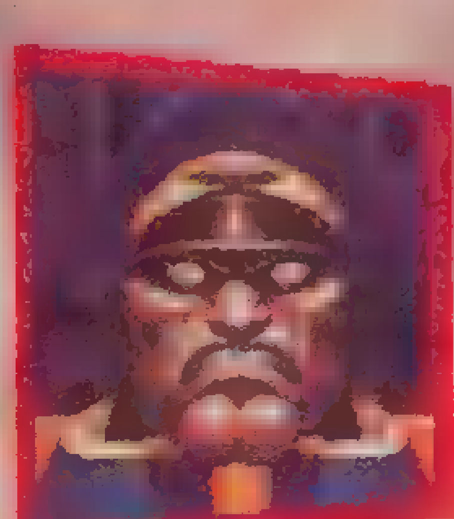
KEN – to kumpel Ryu z USA. Ryu nauczył go niektórych sztuczek, bo walczą w tym samym stylu. Razem robili przekręty, teraz muszą się zmierzyć z całą watahą przeciwników. Kto wie, może i przyjdzie walczyć im ze sobą...
DÓŁ pt PRZÓD + P3 – kula energetyczna.
PRZÓD + K3 – Ken wykonuje podwójne kopnięcie.



CARLOS BLANKA – to brazylijski przyjaciel płk. Guila. Ma na pieńku z Bisonem, gdyż ten poddał go mutacji, zmieniając go w zielonego stwora. Jedna z moich ulubionych postaci, polecam „gryzienie" (bardzo skuteczne, zabiera dużo energii przeciwnikowi). Gdy przeciwnik podchodzi bardzo blisko, zastosuj ładowanie, co go obezwładni na krótką chwilę, następnie błyskawicznie zaatakuj.
TYŁ + PRZÓD + P1 – wykonuje torpedę na przeciwnika.
PRZÓD + P3 – Blanka gryzie przeciwnika.
DÓŁ pt + Px3 – Blanka „ładuje się".



WILLIAM F. GUILE – pułkownik armii Stanów Zjednoczonych. Walczy o pokój na Ziemi, nienawidzi Bisona [illegible] jego dążenia do władzy nad światem oraz za krzywdę, jaką wyrządził Blance. Doskonałe, długie nogi, warto robić dużo podcięć, [illegible] walcząc z nim uważajcie na jego dysk energetyczny.
TYŁ pt PRZÓD + P3 – dysk energetyczny.
DÓŁ pt GÓRA + K3 – Guile wykonuje w powietrzu bardzo skuteczne kopnięcie wachlarzowe.



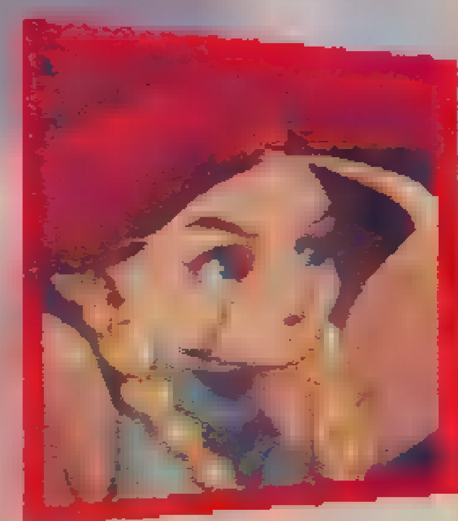
M. BISON – oto główny wróg całego świata. Polują na niego niemal wszyscy, gdyż ogłosił, że jest niepokonany. Bison marzy o władzy nad całym światem, współcześni terroryści to w porównaniu z nim łagodne baranki. Broń do zrealizowania jego planów dostarczał mu Sagat, aż do momentu, gdy Bisonowi skończyły się pieniądze. Teraz Sagat czuje się oszukany i zrobi wszystko, aby odegrać się na Bisonie...
TYŁ pt PRZÓD + P3 – torpeda zapalająca.
TYŁ pt PRZÓD + K3 – kopniak z przewrotem.



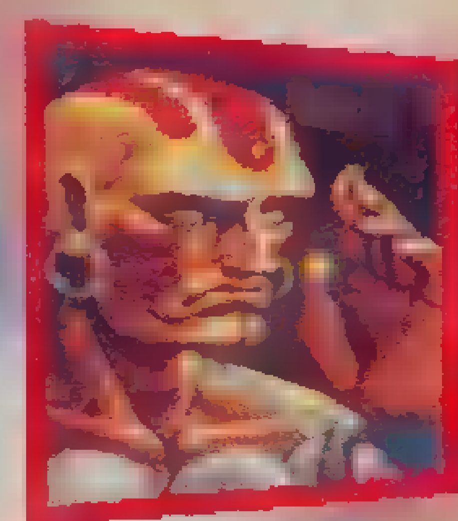
T. HAWK – indiański zapaśnik z kontynentu północno-amerykańskiego. Bardzo duży i silny, ale powolny. Gdy będziesz z nim walczył, ruszaj się ile tylko można, a Twoje [illegible] na pokonanie go znacznie wzrosną.
P3 z bliska – T. Hawk chwyta przeciwnika i robi mu „klepanie maski" (czego to teraz nie uczą w rezerwatach).
GÓRA + PRZÓD + P1 + P2 + P3 – atak z powietrza.



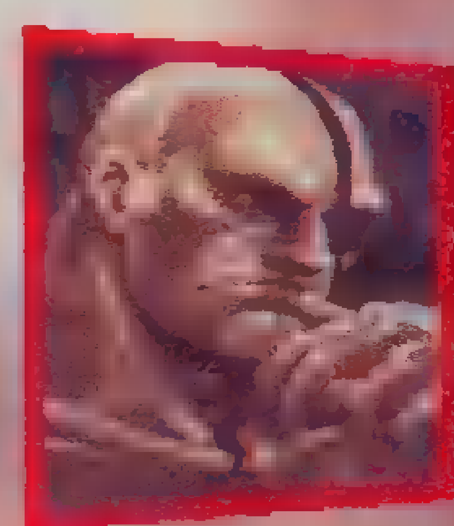
VEGA – to hiszpański torreador. Któregoś dnia coś mu odbiło i stwierdziwszy, że zabijanie byków przestało być zajęciem godnym zainteresowania, wyposażył się w żelazne szpony i zaczął walczyć na ringu. Sagat wynajął go, aby zarabiał dla niego forsę w nielegalnych walkach na śmierć i życie. Kiedy Vega zorientuje się, że Sagat bierze dla siebie główne zyski, zostawiając mu tylko ochłapy, zaczepi go swoimi pazurami. Vega jest przystojnym młodzieńcem, dlatego też, aby ochronić swój główny atrybut – piękną twarz, nosi w czasie walki stalową maskę. Vega [illegible] możliwość szybkiego przemieszczania się, a jego żelazny pazur potrafi odebrać przeciwnikowi mnóstwo energii. Ole!
TYŁ pt PRZÓD + P3 – przewrót z uderzeniem ostrzami.
DÓŁ pt GÓRA + PRZÓD(TYŁ) + P3 – Vega odbija się od ściany.



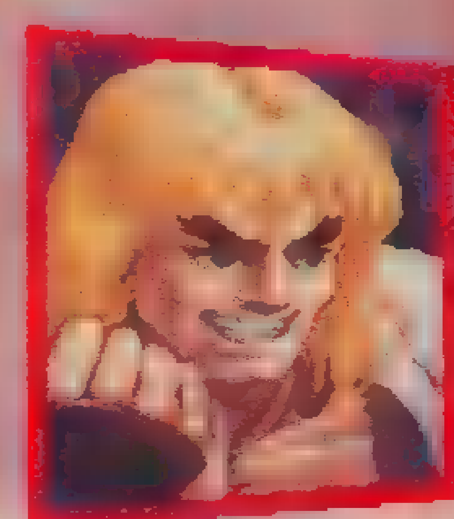
CAMMY – to przyjaciółka Guile'a z brytyjskich Służb Specjalnych. Bardzo szybka i zwinna, ładny tyłeczek, który prezentuje, kiedy tylko ma okazję. Leci [illegible] Guile'a, ale przetrzepie mu skórę, kiedy ją zdenerwuje.
TYŁ pt DÓŁ + PRZÓD + K3 – Cammy torpeduje.
DÓŁ pt PRZÓD + K3 – Cammy wykonuje super kop.



DHALSIM – pochodzi z Indii i jest specem od Yogi. Bardzo niebezpieczny z dalekiego dystansu, ze względu na świetnie rozciągnięte ręce i nogi, ale z bliska można go załatwić. Uważajcie na jego ognisty oddech!
DÓŁ pt PRZÓD + P3 – Dhalsim pluje ogniem.
GÓRA + DÓŁ + K3 – korkociąg pionowy.
GÓRA + DÓŁ + P3 – korkociąg poziomy.



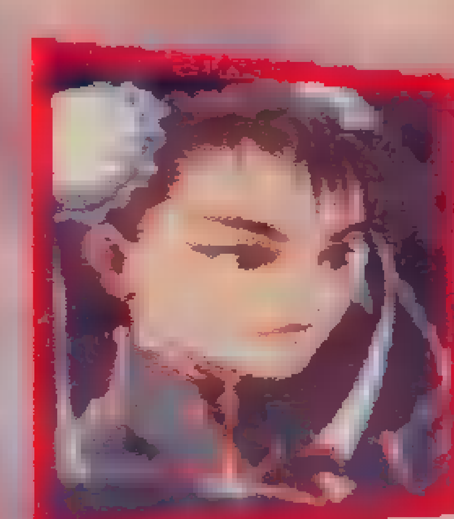
SAGAT – to szef tajlandzkiej mafii, mistrz Muay-Tai. Ten jednooki olbrzym ma olbrzymią siłę, a jego odporność na ciosy została wzmocniona solidnym treningiem w obozach tajlandzkiego kick-boxingu, który przeszedł w dzieciństwie. Sagat robi interesy z każdym, kto ma pieniądze, [illegible] kiedy jesteś mu dłużny... No cóż, Sagat ma długie ręce, które mogą dosięgnąć także i Ciebie!
DÓŁ pt PRZÓD + P3 – wysyła energię na korpus przeciwnika.
DÓŁ pt PRZÓD + K3 – to samo, co wyżej, tyle że na nogi.
DÓŁ + PRZÓD + GÓRA + K3 – Sagat atakuje z kolana.
DÓŁ + PRZÓD + DÓŁ + PRZÓD + P3 – zadaje cios z powietrza.



BALROG – były mistrz świata boksu zawodowców. Doskonałe, bardzo silne uderzenia z rąk, jak to bokser nie stosuje nóg. Walcząc z nim dobrze jest atakować na nogi – to jego słaby punkt.
TYŁ pt PRZÓD + P3 – Balrog wjeżdża z lewym prostym.
TYŁ pt PRZÓD + K3 – Balrog wjeżdża z łokcia.
DÓŁ pt GÓRA + P2 – Balrog wali z czachy.



ZANGIEF – to rosyjski wrestler. Jego iloraz inteligencji jest niższy niż u Foresta Gumpa, ale ma olbrzymią siłę. Bisonowi udało się przekonać Zangiefa, aby dla niego pracował. Ciężko powiedzieć, kiedy [illegible] jednobajtowym móżdżku Zangiefa zacznie kiełkować myśl o buncie... Świetne i łatwe do wykonania rzuty, dobre trzymania.
K1 + K2 + K3 – kręci się, rozpryskując przeciwnika po ścianach.
GÓRA + DÓŁ + P3 – atak z klaty.
P3x3 – kołowrotek z ciosami [illegible] ryj.
PRZÓD + K2 – slam z przerzutem.
PRZÓD + P2 – tzw. struś; slam z wbijaniem głowy w ziemię.



CHUN LI – piękna dziewczyna pochodząca z Chin. Chce wziąć odwet na Bisonie (ale się na niego zawzięli) za to, że ten zamordował jej ojca. Chun Li jest piekielnie szybka, ale ma za to mniejszą odporność na ciosy.
DÓŁ pt GÓRA + K3 – Chun Li kopie z powietrza.
TYŁ pt PRZÓD + P3 – Chun Li wysyła kule energii.
K3x5 – przyspieszona praca nóg (skuteczne z małej odległości).

IGHTER II TURBO



PRIMAL RAGE



Niedaleka przyszłość... Wielki meteoryt uderza w Ziemię, niszcząc cywilizację jaką znamy. W wyniku kataklizmu budzą się potwory sprzed milionów lat, uważane dotąd za wymarłe. Ci z ludzi, którzy przeżyli, podzielili się na klany wyznawców, z których każdy obrał sobie dinozaura — przywódcę. Rozpoczęły się walki z innymi klanami o dominację nad światem. Alen...

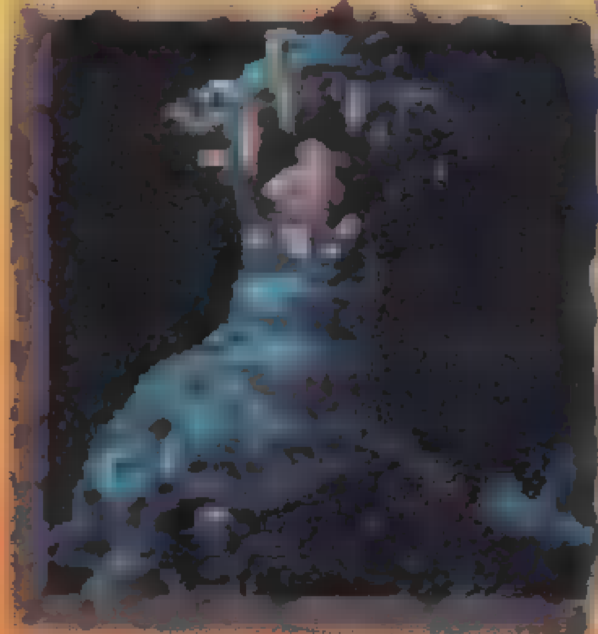
Tak oto rozpoczyna się „Primal Rage", gra Time Warnera, czyli „Mortal Kombat" w wydaniu zwierzęcym! Nie chcę ukrywać, iż ta gra jest tak dobra, że chyba nawet lepsza od słynnego „Street Fightera". Doskonale zanimowane figurki dinozaurów, świetna oprawa dźwiękowa oraz litry krwi lejące się z ekranu, mogą zapewnić niesamowitą ilość wrażeń. „Primal Rage" może się podobać zarówno „starym wyjadaczom", jak i amatorom, rozpoczynającym dopiero zabawę przy grach typu „mordobicie". Dla dorosłych, którzy nie chcą, aby ich pociechy zamieszały wykrwawienia [illegible] jej naprawdę [illegible], gra posiada opcję, uniemożliwiającą wyrażanie brutalności. Dodatkowo gra ma jeszcze jeden duży plus: małe wymagania sprzętowe. Minimum 486 DX 40, 4 MB RAM — to chyba nie powinno już nikogo razić.

Jedyną wadą gry może być wykonywanie ciosów specjalnych, gdyż na słabszych klawiaturach blokują się czasami klawisze. W opisie podaję te „specjale", do których wykonania nie trzeba przyciskać długo wysiłku, a [illegible]... Cóż, zagrajcie i zobaczcie sami! Specjale wykonuje się przy wciśniętych klawiszach Hi Quick + Low Quick.

Tak oto przedstawia się nasza sytuacja w niedalekiej przyszłości. Kto wygra — zależy od Was. Wielbiciele gier krwawych oraz ci, którzy po prostu lubią, kiedy się coś dzieje — zagrajcie w „Primal Rage"! Powodzenia!

■ LUCAS

Gra w wersji PC CD — dystrybucja: BOBMARK, tel. (0-22) 380-502



VERTIGO

To potwór z gatunku nie znanego dotąd na Ziemi. Ma zdolności teleportacji i parapsychiczne, a także żądło skorpiona. Jest to jeden z najniebezpieczniejszych przeciwników.

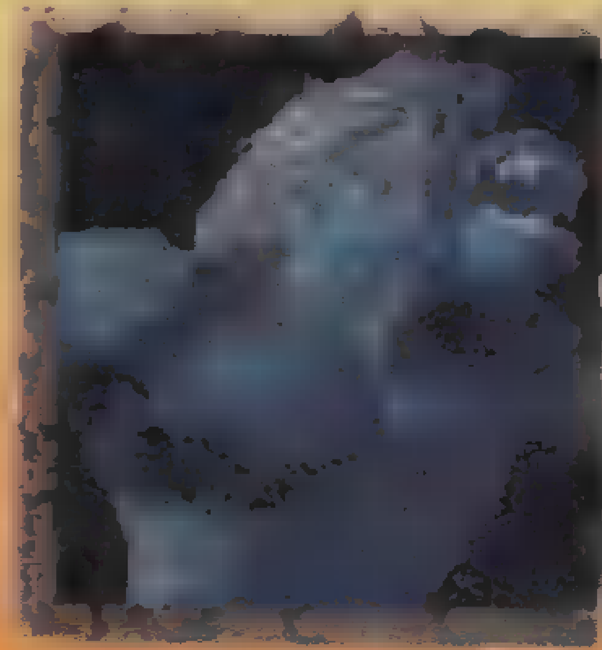
DÓŁ + GÓRA + GÓRA — Teleportacja w powietrzu.
DÓŁ + DÓŁ + DÓŁ — Teleportacja na ziemi.
PRAWO + PRAWO + DÓŁ — Uderzenie żądłem.
LEWO + LEWO + LEWO — Przyciąga żądłem przeciwnika (coś jak Skorpion w „Mortal Kombat").
DÓŁ + LEWO + LEWO — Opluwa przeciwnika.
PRAWO + LEWO + LEWO — Tzw. „Brain Crush" — czar, który przeciwnikowi robi wodę z mózgu na pewien czas.
FATALITY — TYŁ + TYŁ + DÓŁ + PRAWO — Wyżerka dla Vertigo.



TALON

To morderczy raptor (Spielberg zatrudnił go przy kręceniu „Jurassic Park"). Swoimi ostrymi szponami, z których słynął jego gatunek, potrafi rozedrzeć przeciwnika na strzępy — strzeż się ich!

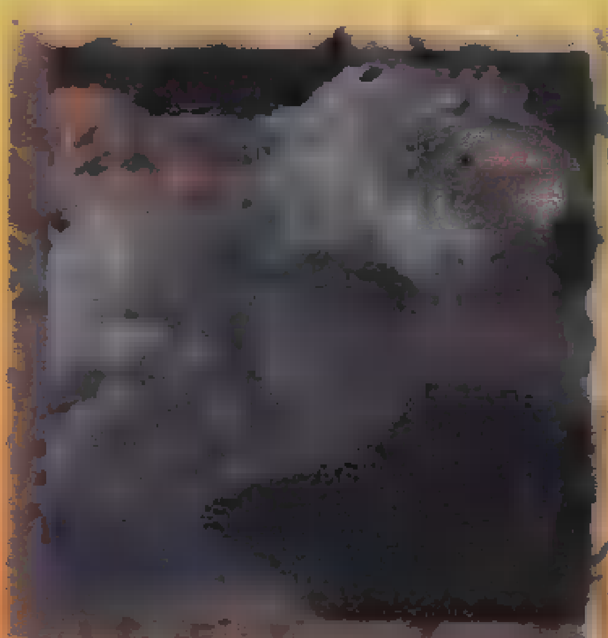
PRAWO + DÓŁ + DÓŁ — Talon odbija się od przeciwnika pazurami i dobija go ogonem.
DÓŁ + GÓRA + PRAWO — Podwójne uderzenie pazurami.
DÓŁ + DÓŁ + PRAWO — Talon wgryza się przeciwnikowi w gardło, wyrywając język (świetne!).
LEWO + GÓRA + PRAWO — Talon odbija się od głowy przeciwnika.
FATALITY — PRZÓD + TYŁ + GÓRA + DÓŁ — Talon gwiżdże na palcach (a raczej na pazurach), przywołując gromadkę swych dzieci (słodkie, małe raptorki) na wyżerkę (jedno z najlepszych fatalities).



BLIZARD

Najsilniejszy ze stworów walczących o naszą planetę. Bardzo długie ręce oraz pięści, jak duże bochenki chleba, które mogą zrobić z przeciwnika marmoladę (lub dżem, w zależności od gatunku). Blizzard pochodzi z najzimniejszych obszarów naszej planety, dlatego też ma zdolności zamrażania (taki zwierzęcy Sub-Zero).

LEWO + PRAWO + DÓŁ — Walnięcie z obrotem w maskę.
LEWO + GÓRA + PRAWO — To co wyżej, tylko krótsze.
DÓŁ + DÓŁ + GÓRA — Blizzard mrozi ofiarę (tylko z bliskiego dystansu).
PRAWO + DÓŁ + LEWO + LEWO — Morderczy chwyt za szyję + cios z piąchy.
PRAWO + DÓŁ + GÓRA + LEWO — Rzut o ziemię.
FATALITY - GÓRA + PRAWO + GÓRA — Wbija przeciwnika w ziemię i łamie mu kark.



CHAOS

Najmniej wychowana ze wszystkich postaci „Primal Rage". Bardzo podobny do Blizzarda, odznacza się mniejszą siłą, ale za to prezentuje cały garnitur pierdnięć, bełtów itp. Nasuwa się wniosek, ze Chaos musiał być kiedyś człowiekiem.

DÓŁ + PRAWO + DÓŁ — Atak rodem z footballu amerykańskiego.
DÓŁ + DÓŁ + GÓRA + DÓŁ — Chaos skacze na przeciwnika i puszcza mu gazy prosto w pysk.
GÓRA + LEWO + LEWO — Rzyga na przeciwnika.
LEWO + GÓRA + DÓŁ — Chaos wywołuje trzęsienie ziemi.
DÓŁ + PRAWO + GÓRA + LEWO — Puszcza chmurę gazów, które oszałamiają przeciwnika (trudno się dziwić).
PRAWO + LEWO + LEWO — Rzut o ziemię (z bliska).
FATALITY — DÓŁ + DÓŁ + GÓRA + LEWO — Chaos sika na przeciwnika.



DIABLO

To smok z najgłębszych czeluści piekielnych. Jego ulubioną czynnością jest przerabianie przeciwnika na dobrze wysmażone steki. Moc wywoływania ognia pozwoliła mu na nauczenie się teleportacji. Uwaga! Diablo to materiał łatwopalny!

DÓŁ + PRAWO + PRAWO + PRAWO — Diablo puszcza z pyska kulę ognistą.
LEWO + DÓŁ + DÓŁ — Diablo zionie ogniem, podpalając przeciwnika.
DÓŁ + GÓRA + PRAWO — Cios — młot.
GÓRA + GÓRA + GÓRA — Teleportacja.
GÓRA + PRAWO + PRAWO — Diablo bije leżącego.
FATALITY — PRAWO + PRAWO + PRAWO + PRAWO — Diablo wysyła serię ładunków, rozsadzając przeciwnika.



SUARON

Potężny Tyranosaurus Rex. Jego atutem są mocne szczęki oraz potężne gardło, z którego wydaje mrożące krew w żyłach ryki. Walcząc z nim uważajcie na jego broń energetyczną, której uwielbia używać!

GÓRA + DÓŁ + DÓŁ — Wykonuje skok, wywołujący trzęsienie ziemi, które zwala przeciwnika z nóg.
LEWO + PRAWO + PRAWO — Broń energetyczna z pyska.
PRAWO + LEWO + LEWO — Sauron wgryza się przeciwnikowi w szyję i przeżuwa mu tchawicę (kapitalny specjal).
DÓŁ + GÓRA + GÓRA — Cios z czachy.
DÓŁ + GÓRA + DÓŁ — Skacze na przeciwnika, wgryza się w grzbiet, wyrywając jeszcze drgające jedzonko (mój ulubiony cios, bardzo krwawy).
DÓŁ + GÓRA + LEWO — Ryk emanujący pole siłowe.
FATALITY — DÓŁ + PRAWO + GÓRA + GÓRA — Sauron pożera przeciwnika.



ARMADON

To kolczasty stwór, stanowiący połączenie nosorożca i jaszczurki. Szczególnie należy uważać na jego nos, którym Armadon może przebić na wylot.

DÓŁ + DÓŁ + GÓRA — Armadon wystawia kolce.
PRAWO + PRAWO + LEWO — Armadon nadziewa na róg.
LEWO + GÓRA + PRAWO — Miażdżenie kolcami.
LEWO + LEWO + GÓRA — Armadon bombarduje kolcami z ogona.
FATALITY — DÓŁ + DÓŁ + GÓRA — Armadon zasiada do kolacji, używając swego rogu jako widelca.

FANTASY GENERAL





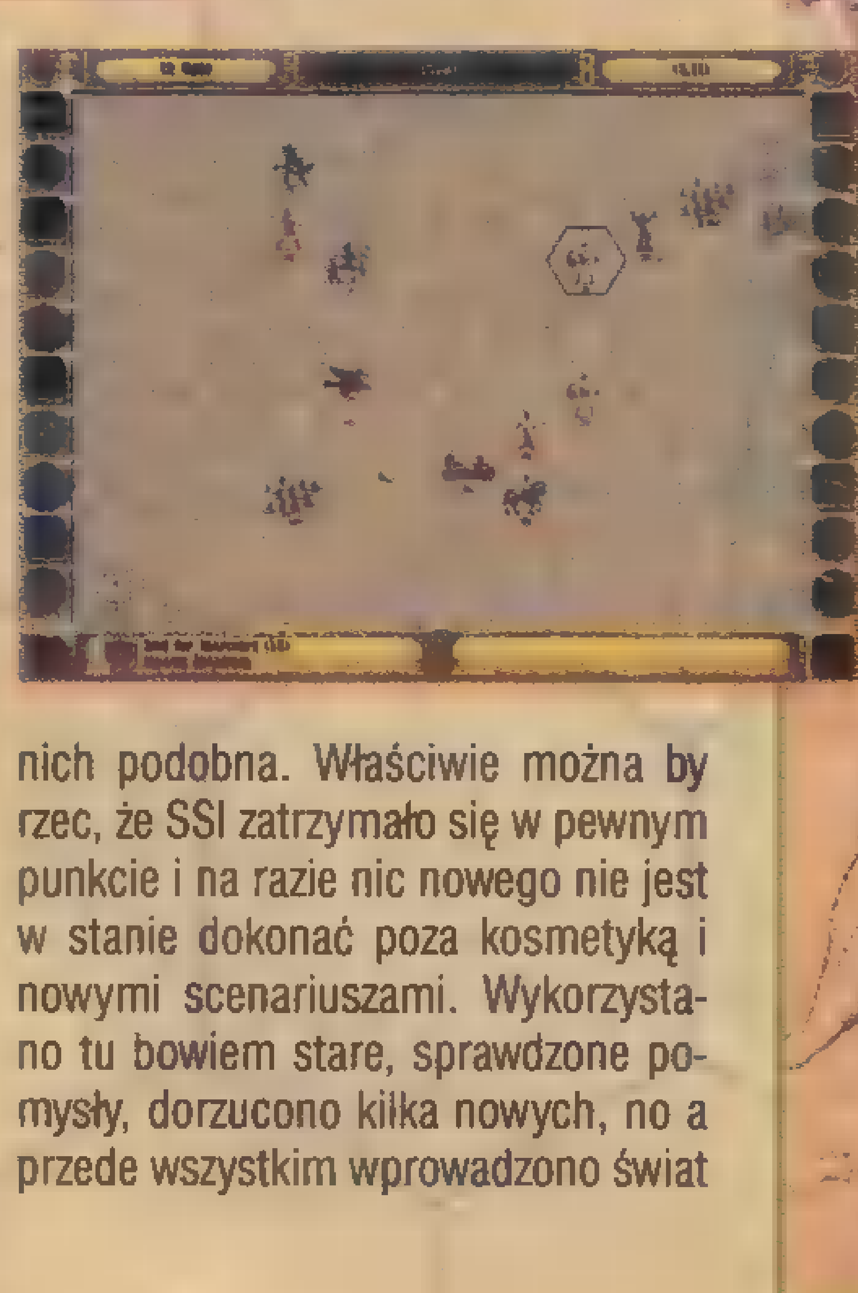
W Czasach Przebudzenia świat Aer wolny był od wszelkiego zła. Wtedy to dokonały się przełomowe odkrycia naukowe i zaawansowane projekty technologiczne. Powstawały piękne miasta, które z czasem połączyły się, ■ ludzie w nich mieszkający, stali się jednym narodem. Żaden chłop nie zaznał głodu i nigdy nie był dręczony, zaś za bohaterów uważano tych, którzy swą pracą i osiągnięciami, przyczyniali się do szczęścia i lepszego bytu swych współziomków. Jednak wkrótce zdarzyło się coś, co spowodowało, że ten prawie doskonały świat pogrążył się w chaosie i ciemności. Czarownicy bowiem, eksperymentując z magią, otworzyli pewnego dnia drzwi, które nigdy nie powinny zostać otwarte. Zgłębili sekret nekromancji i postanowili stworzyć kreatury, które byłyby im w pełni posłuszne. Nie wiedzieli jednak na co się porywają. Zło bowiem zostało uwolnione i rozprzestrzeniło się po całym świecie. Potem przybrało cielesną postać, a imię jego było Shadowlord. Aer zmienił się nie do poznania, nastąpiły erupcje wulkanów, powstały nowe kontynenty, a strach i terror zapanowały w całej krainie. Ludzie nie chcieli jednak poddać się łatwo, dlatego po wielu latach udręki, postanowili wreszcie stawić czoła panoszącemu się coraz bardziej złu. Rada Pięciu zadecydowała, że nadszedł już właściwy czas, aby rozpocząć desperacką próbę uwolnienia świata Aer z rąk okrutnego Shadowlorda. I jak zapewne się domyślasz młody przyjaciel, to właśnie Ty zostałeś wyznaczony do tego niebezpiecznego zadania. Zbierz więc armię ochotników i ruszaj, bo czasu zostało niewiele... Tak oto przedstawia się fabuła nowej, bardzo ciekawej gry strategicznej zatytułowanej „FANTASY GENERAL". Na pewno zauważyliście, że nazwa ta brzmi jakoś znajomo i macie absolutną rację. Jest to bowiem produkt SSI, firmy świetnie znanej wszystkim strategom z takich hitów, jak „Pancer General" czy „Alied General". Odpalając „FANTASY GENERAL" trudno nie zauważyć daleko idących podobieństw między tymi grami. Wspomnę tu choćby o interfejsie, wyglądzie ekranu, rozmieszczeniu ikon sterujących czy sposobie poruszania się jednostek. Wszystko po staremu, nowa jest natomiast tematyka – już nie czołgi ■ smoki, nie żołnierze ■ magowie itd. Grę rozpoczynamy od wyboru rodzaju rozgrywki: campaign game, play scenario







lub play in the Arena oraz od ustalenia poziomu trudności. Tutaj też możemy dokonać selekcji interesującego nas bohatera: maga, rycerza czy innej baśniowej postaci, pamiętając jednocześnie, iż każda z nich ma charakterystyczne dla siebie możliwości i cechy charakteru. Następnie przechodzimy do ekranu z mapą kontynentów, gdzie decydujemy na którego wroga chcemy napaść. Okno to jest bardzo istotne również z tego względu, iż w przyszłości będziemy w nim dokonywać odkrywania nowych jednostek bojowych oraz wyposażać je w zależności od posiadanych przez nas funduszy. Gdy przejdziemy już przez wszystkie te ekrany, ukaże nam się opcja „start game" i wtedy naprawdę zacznie się zabawa. Tak jak już wspomniałem „FANTASY GENERAL" jest kontynuacją pewnego cyklu gier, więc siłą rzeczy jest do



nich podobna. Właściwie można by rzec, że SSI zatrzymało się w pewnym punkcie i na razie nic nowego nie jest w stanie dokonać poza kosmetyką i nowymi scenariuszami. Wykorzystano tu bowiem stare, sprawdzone pomysły, dorzucono kilka nowych, no a przede wszystkim wprowadzono świat fantasy, co może okazać się naprawdę niezłym rozwiązaniem, tym bardziej, że nikt tego jeszcze w takiej formie nie zrobił. Rozgrywka prowadzona jest na mapie wypełniającej cały ekran. Po bokach umiejscowione zostały pionowo listwy z wieloma ikonami, które, w zależności od sytuacji, uaktywniają się lub nie. Służą one do wielu rzeczy, wymienię choćby te najistotniejsze, takie jak: podgląd tzw. mapy strategicznej (rozmieszczenie oddziałów własnych i wroga), terenu, jednostek militarnych, włączanie i wyłączanie animacji, lupy, pokazywanie wyników i końcenie kolejki. No właśnie, batalia toczy się z podziałem na tury, oczywiście na heksach, jednak komputer działa bardzo sprawnie, więc o długim czekaniu na jego ruch nie może być mowy. Na początku rozgrywki dysponujemy tylko kilkoma podstawowymi jednostkami, których z czasem przybywa. Wyróżnić możemy oddziały lekkiej i ciężkiej piechoty, łuczników, kawalerię i kilka typów wojsk powietrznych. Sterowanie nimi odbywa się za pomocą myszki i jest bardzo proste. Wystarczy wybrać zbrojnych, których chcemy przesunąć, ■ podświetlą nam się pola, na które możemy wykonać taki ruch. Na którym klikniemy, na te jednostka się przesunie. Walka między oddziałami wygląda też w ten sam sposób. Gdy chcemy kogoś zaatakować, to kierujemy się na heksa z wrogim wojownikiem i następuje konfrontacja. Jednostka o lepszych parametrach (punkty obrony, ataku, ruchu, życia i magii) wygrywa, a słabsza i tak traci to, czego ma mało. Gdy wykonamy już wszystkie możliwe posunięcia, to przychodzi kolej na przeciwnika. I tak w kółko, aż do skutku. Bardzo żałuję, że autorzy gry nie przewidzieli ekranu walki, w związku z tym zmagania przeciwników mogą odbywać się jedynie w naszej wyobraźni. Podsumowując, sądzę, że „FANTASY GENERAL" jest pozycją, która z pewnością zainteresuje rasowego stratega, gdyż ze względu na fabułę, wnosi coś zupełnie nowego do tej dziedziny giercowania. Jest starannie wykonana, ma dopracowaną w szczegółach grafikę i prosty interface obsługi. Pełna



jest też wszelkiego rodzaju zagadnień, których w żaden sposób nie da się opisać w tym artykule, jak choćby elementy ekonomiczne czy produkcyjne. Przyznam się, że nie miałem jeszcze możliwości zbyt długiego testowania tego programu, lecz po tym co zobaczyłem, mogę ją polecić z czystym sumieniem.

■ **Elgar**

P.S. Rysunki, które możemy oglądać przy przechodzeniu między ekranami to prawdziwy mastersztyk!



dystrybucja: DMG
TEL.(0-22)620-82-99

cena: TEL.

wymagania:
PC 486 SX, ■ MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

SSI '96

STRATEGIA

NINTENDO W KRAKOWIE



Ponad rok temu, w Krakowie, otwarto Centrum Sztuki Japońskiej „manggha", prezentujące nie tylko sztukę, ale także osiągnięcia naukowo-techniczne Kraju Kwitnącej Wiśni. W dniach 6-22 grudnia ub.r., w tym bardzo nowoczesnym budynku miała miejsce wystawa gier Nintendo. Organizatorami imprezy były Fundacja Kyoto, ATM (dostarczył konsole) i Sanservice (podłączył maszynki do swoich telewizorów), wspomagane przez Gazetę Wyborczą, radio RMF FM oraz firmę Lobos Biurosystem. Choć zawiodła reklama, wystawa cieszyła się sporym zainteresowaniem. Warto wspomnieć, że bilety wstępu, w cenach 2 i 3 złote, upoważniały do zwiedzenia całego Centrum, a w ostatnim dniu imprezy wśród ich posiadaczy rozlosowano atrakcyjne nagrody. Forma wystawy była bardzo atrakcyjna – przez ponad dwa tygodnie, w godz. 10-18, można było przycinać na SNES-ach w znane i lubiane gierki: „Judge Dredd", „Lionking", „Stargate", „Killer Instinct", „Asterix", „NBA Live '95" i wiele innych. Konsol było jednak trochę za mało, w godzinach popołudniowych wszystkie joypady w mgnieniu oka były rozchwytywane przez graczy w różnym wieku, płci raczej uważanej powszechnie za brzydszą. Całość wyglądała jak darmowy (no, nie całkiem) salon gier i trudno mi zrozumieć, dlaczego imprezę tę nazwano wystawą. Oprócz grania, posiadacze konsol Nintendo, mogli kupować gry po hurtowych cenach w zaimprowizowanym sklepiku, a wszyscy uraczyć się jakimś orientalnym napojem. Ja wypiłem japońską herbatkę, która smakiem do złudzenia przypominała mi koszmar z dzieciństwa, czyli szpinak (fuj!) Wśród gier największą popularnością cieszyła się nowa bijatyka — „Killer Instinct". Ludziska zawzięcie katowali tę rewelacyjną gierkę, żeby w ostatnim dniu wystawy wziąć udział w konkursie. Pojedynki w „KI" odbyły się w sali audiowizualnej, na dużym ekranie. Wrażenia potęgowała głośna muzyka i efekty dźwiękowe, a trzeba przyznać, że było czego posłuchać. Po kilkudziesięciu minutach emocjonujących zmagań, okazało się, że najbardziej zabójczym instynktem w tym dniu dysponował 17-letni Grzegorz Banaś. Dzięki temu wzbogacił się o konsolę SuperNintendo, cartridge „Killer Instinct" i kompakt z muzyką z tej gry – wszystko ufundowane przez ATM. Niemałe emocje wzbudziło też losowanie telewizora Sanyo – prezentu od firmy Sanservice – oraz mnóstwa drobnych nagród.

Podczas finału, miałem okazję porozmawiać z przedstawicielem firmy ATM, p. Dariuszem Mikłaszewiczem. Ubiegły rok ocenił, jako całkiem udany dla konsol Nintendo. Przyjął się w Polsce Game Boy, 16-bitowy SNES cieszył się dużym zainteresowaniem i zdobył spore grono zwolenników. Jako ciekawostkę traktować można Virtual Boya, zapewniającego namiastkę wrażeń Virtual Reality, za śmieszne pieniądze w porównaniu do cen prawdziwych urządzeń tego typu.

W tym roku, dla mniej zamożnych graczy, zapowiedziana została rewelacyjna obniżka cen 8-bitowych NES-ów, która ma zmieść z naszego rynku, wszelkie podróbki tego systemu. Natomiast dla dysponujących kwotą ok. 1000 zł, już w kwietniu dostępna ma być obrastająca w legendę konsola Ultra 64, ■ ■ niewiele ponad 500 zł, będzie można dokupić do niej czytnik kompaktów podwójnej prędkości. Premiera Ultry odbędzie się z maksymalnie dwutygodniowym opóźnieniem w stosunku do światowej, na razie nie ustalono jeszcze jej miejsca.

Podsumowując, grudniowa wystawa gier Nintendo była imprezą udaną, fakt jej zorganizowania świadczy o postępującej normalizacji na polskim rynku elektronicznej rozrywki. Do niedawna miejscem prezentacji nowych gier i spotkań graczy była giełda. Najwyższy czas to zmienić, dlatego wypada życzyć krajowym dystrybutorom sukcesów i czekać na kolejne edycje dość licznych już komputerowych imprez w krajowym wydaniu.

Na koniec dobra wiadomość dla graczy z Krakowa i okolic. Wystawa gier Nintendo wejdzie na stałe do kalendarza ekspozycji Centrum Sztuki Japońskiej, być może najbliższa zostanie zorganizowana w kwietniu lub maju, i będzie połączona z prezentacją Ultry.

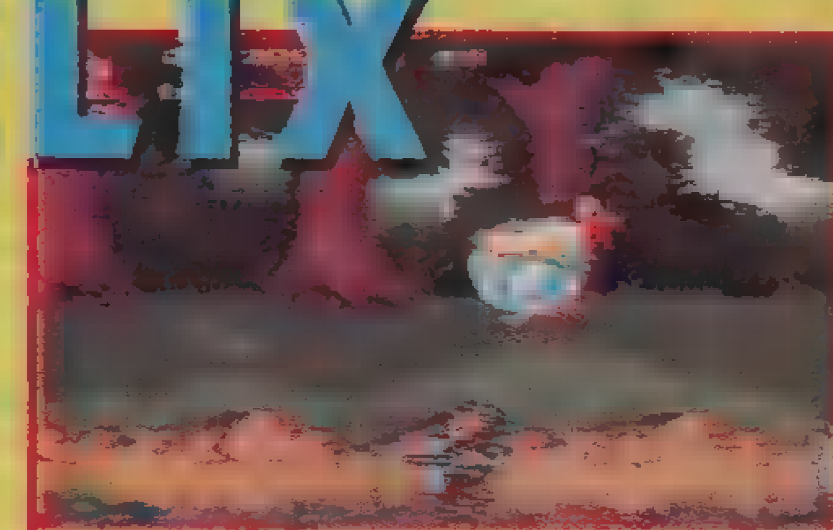
Greetings: Kasia C., and nice persons from „manggha".

■ **Adam Filipowicz**



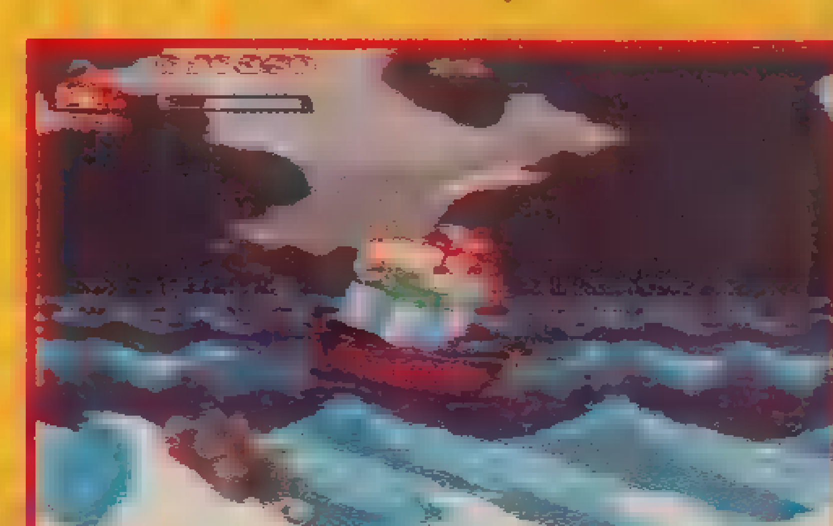
ASTERIX & OBELIX

Snes



Ta nieustraszona dwójka sympatycznych Galów znana jest niemalże na całym świecie z licznych komiksów, książeczek, filmów animowanych i różnych gadżetów. Tym razem francuska firma Infogrames tchnęła życie w animowanych bohaterów przenosząc ich na ekrany TV, ale za sprawą konsoli SNES. „Astrix & Obelix" to świetna gierka zręcznościowa o doskonałej oprawie graficznej i muzycznej. Nasi bohaterowie wyglądają bardzo realistycznie – niczym na tradycyjnym filmie – i dysponują olbrzymim zakresem ruchów: biegają, skaczą, skradają się itp. Wraz z przygłupim, ale silnym i dużym Obelixem, oraz małym, ale za to zwinnym i mądrym Asterixem, przemierzamy rozległą krainę gry, pakując się wciąż w nowe tarapaty. Jeśli jesteś wystarczająco szybki i obdarzony przez naturę nieprzeciętną zręcznością, to Twoja przygoda może potrwać nawet kilka godzin, a poprowadzi Cię przez 24 różnorodne poziomy: lasy, morza, rzymskie okręty, Londyn, bank szwajcarski itd. Będziesz mógł nawet uczestniczyć w rozgrywakach Rugby i w Corridzie. Jakby tego wszystkiego było za mało, do dyspozycji masz jeszcze 16 poziomów bonusowych. Całość jest przemyślana i spójna, zabawy jest więc co niemiara. Stresujące jest tylko to, że niektóre plansze są straszliwie rozbudowane i aby je przejść, trzeba się nieźle nagimnastykować.





■ **MS**

KILLER INSTINCT

Snes



Sequele gier „Street Fighter" i „Mortal Kombat", biją ostatnio rekordy popularności wśród konsolowych graczy, ale pod koniec ubiegłego roku pojawiła się bijatyka, która nie ustępuje im klasą, a jej dodatkową zaletą(?) jest fakt, że posiadacze komputerów, prawdopodobnie nie będą mogli w nią zagrać na swoich maszynkach. Mają czego żałować, bo „Killer Instinct" wciąga jak diabli. Na pierwszy rzut oka gra nie zapowiada się rewelacyjnie, duża liczba postaci, kilka rodzajów rozgrywek, to wszystko normalka. Opad szczeny zaczyna doskwierać, kiedy zacznie się walka. Świetna grafika i animacja, rzuca na kolana, ogromna dynamika rozgrywki daje kopa w bebechy, a rewelacyjna muzyka, dopasowana nastrojem do miejsca pojedynku, potęguje wrażenia i zmusza do wyżywania się na joypadzie z dzikim okrzykiem na ustach. Jeżeli chodzi o ciosy, także specjalne, to jest ich wystarczająco dużo, aby 2–3 kombinacjami załatwić przeciwnika na cacy, co czasami kończy się dla niego, np. upadkiem z dachu wieżowca. No dość tego chrzanienia, graj i pamiętaj: nie wchodź w kapeluszu do pralki, bo Ci się mleko zsiądzie. Doprawdy patrząc na tę gierkę trudno uwierzyć, że można tego wszystkiego dokonać na maszynce 16-bitowej. Wprawdzie gierka nie prezentuje się lepiej niż legendarny „Tekken" na PlayStation, ale wywołuje podobne emocje u gracza i można w nią trzaskać do upadłego.

Na koniec ciekawostka. Gotowa jest już



wersja tej gry na konsolę Ultra 64, tak więc, wraz z jej wprowadzeniem do sprzedaży, „Killer Instinct" będzie sztandarową grą na tę nową maszynkę.

■ **Słoniu**

CYBERSLED

Playstation



„CYBERSLED" jest gierką, która przenosi nas w przyszłość, do rozległych nowoczesnych miast, gdzie nie ma już normalnego życia i gdzie istnieje tylko przemoc. Na każdym kroku czyha na Ciebie niebezpieczeństwo, więc musisz być sprytny i ostrożny. Po miastach krążą super-nowoczesne czołgi, wyposażone w różne rodzaje broni, których jedynym celem jest odnalezienie i unicestwienie takich jak Ty. Ale nie martw się, gdyż nie jesteś skazany z góry na śmierć. Też posiadasz podobną maszynkę, a spryt i zręczność są Twoim sprzymierzeńcem. Jak wyjdziesz z tej potyczki, zależy tylko od Ciebie. Do wyboru masz kilka pojazdów, różniących się między sobą uzbrojeniem, polem ochronnym i szybkością. Pamiętaj, że niezła giwera, nie oznacza od razu zwycięstwa. Lepiej aby Twój czołg był szybki, to resztę nadrobisz własną pomysłowością, tym bardziej że przeciwnik jest dość zwinny i nie będzie się nadstawiał. Ogólnie rzecz biorąc, gierka jest fajna. Walki odbywają się dość szybko, czasem o powodzeniu decydują ułamki sekund. Grafika jest zanadto kanciasta, lecz z czasem można się przyzwyczaić. Efektów dźwiękowych nie ma jakoś dużo, ale te które są dodatkowo umilają rozgrywkę. Tę gierkę doprawdy trudno zaliczyć do ekstra klasy produkcji na PlayStation, ale od biedy można sobie trochę postrzelać.

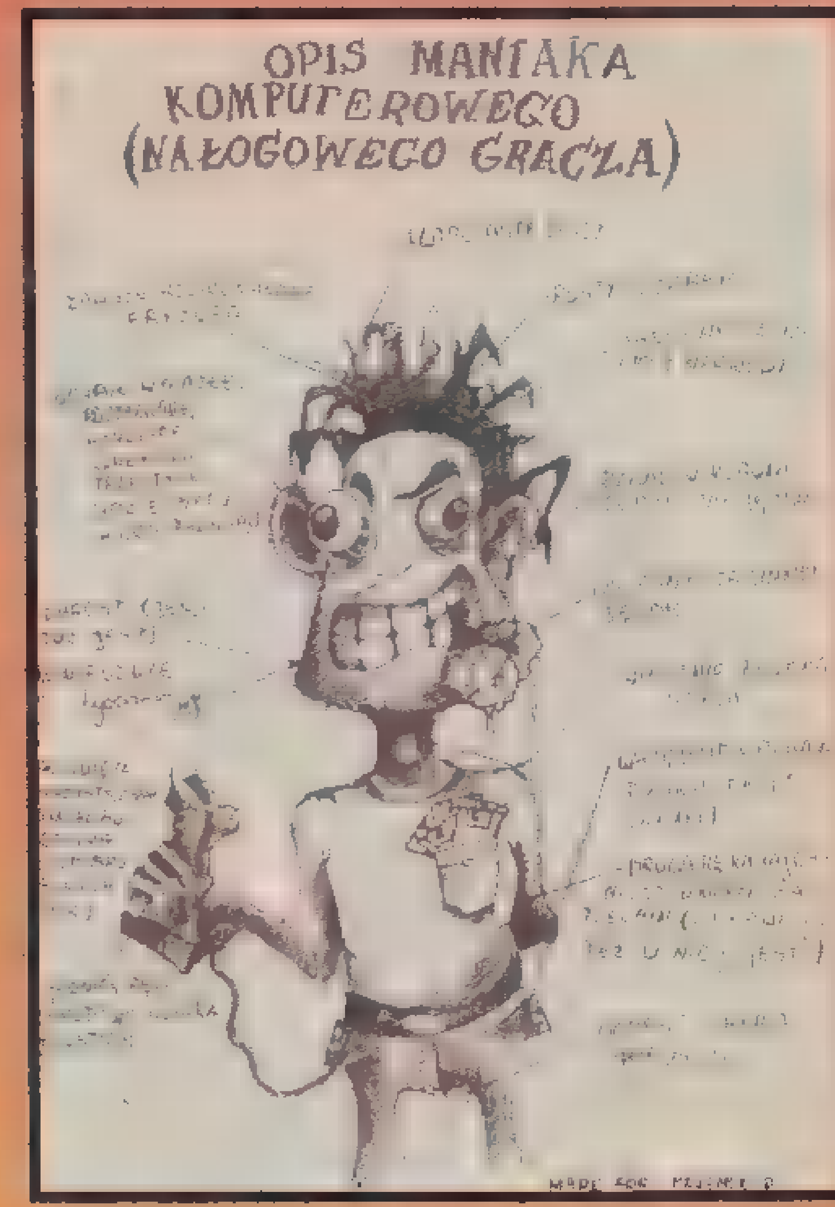




■ **Eldgar**


BOBMARK
OFERUJE :
Gry telewizyjne PEGASUS
Gry komputerowe
PC CD - ROM
Gry SEGA
życzymy
wspaniałej
zabawy!
PEGASUS
COMPUTER FAMILY GAME
IQ-502
ENTERTAINMENT SERIES
SEGA
MEGA DRIVE
II
Rescue
Mission
Nasz adres :
BOBMARK
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel./fax (22)38 05 02

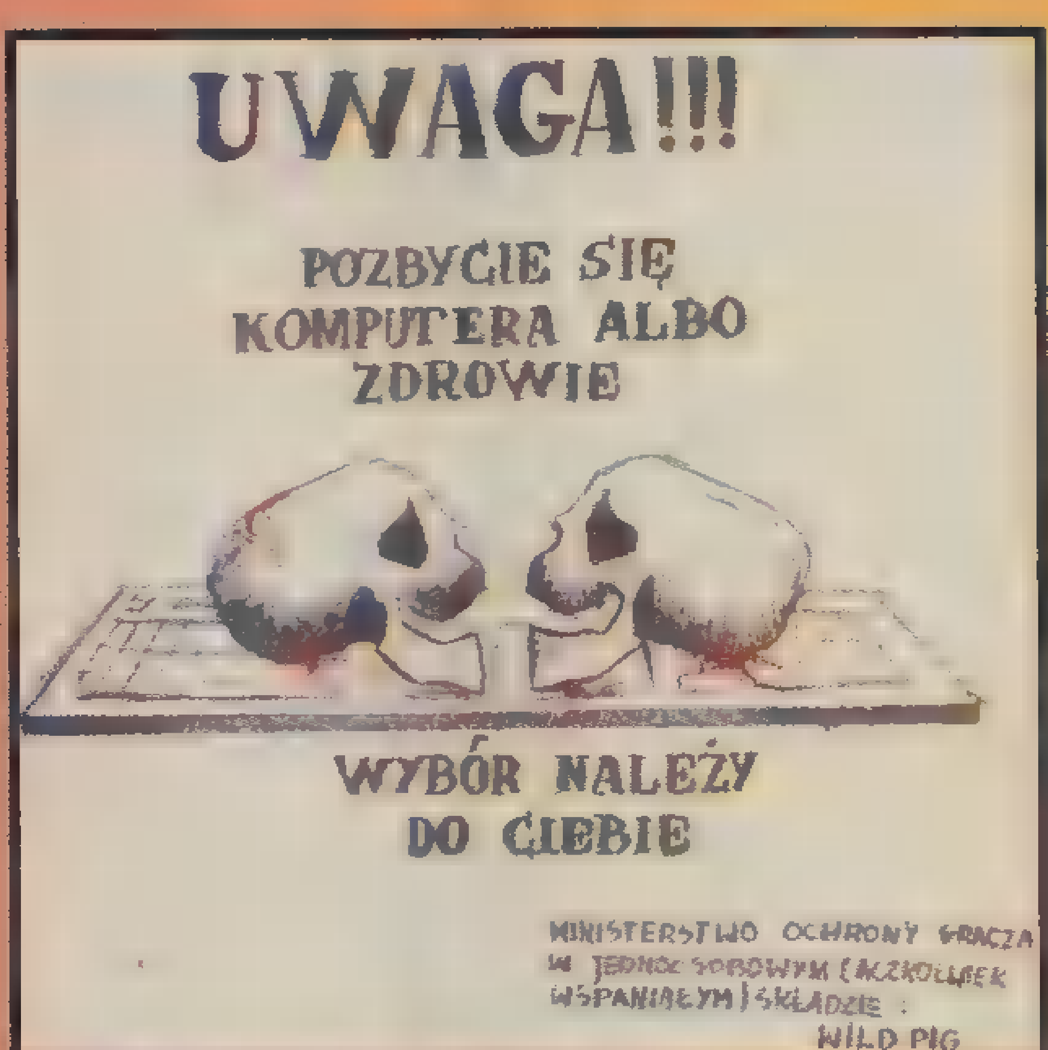
NA WESOŁO!



WIERSZKI, DOWCIPY

„Piosenka bez refrenu"
To ja, G.T. miłośnik Mortala
Uwielbiam Scorpiona oraz Kabala
W Dooma se czasem pograć lubię
Bo shotgun jest super, ja wam to mówię
Flashback, ot co, gierka czadowa
Można o niej mówić, że jest odlotowa
Warcraft, to gierka dla strategów dobra
Lecz bezmózgowców gryzie i kąsa jak kobra
W Privatera dosyć często gram
Bo lubię walczyć i latać sam
Gram w Quarantine ■ i cieszę się z tego
Lubię patrolować ulice miasta Kemo
FX Fighter to bijatyka trójwymiarowa
Grając w nią, nie stój jak sowa
Psycho Pinball z czterema stołami
Grając w niego wywijam gałami
Need for Speed to rajd jest wielki
Gdy jadę lamborgini, uważam na belki
Gra Dungeon Master jest klaustrofobiczna
Ale w pewnych czasach jest komiczna
Sim City życie miasta symuluje
I ludzi w budynkach kumuluje
Każdy z graczy o tym wie
Że gry umilają życie.

■ G.T.





Baca został aresztowany ■ nielegalne posiadanie broni.

Sędzia pyta się bacy:

— Baco, co macie ■ swą obronę

Baca na to:

— Czołg w stodole

■ G.T.

W pociągu spotykają się złodzieje, Rusek, Niemiec i Polak. Spierają się, kto jest lepszym w swym fachu, więc postanowili to sprawdzić.

Rusek włączył i wyłączył światło. Potem pyta się Niemca:

— Masz spodnie?

— Tak

— A kalesony?

— Nie

Niemiec też włączył i wyłączył światło. Potem pyta się Polaka:

— Masz zegarek?

— Tak

— A wskazówki?

— Nie

Teraz Polak włączył i wyłączył światło. Wszyscy patrzą na siebie i nie widzą żadnych zmian.



— Co z ciebie za złodziej — mówi Rusek do Polaka.

Nagle do przedziału wlatuje konduktor i mówi:

— Chłopaki, wysiadamy, pociąg nie jedzie dalej. Ktoś ukradł tory.

■ G.T.

— Dlaczego słoń ma takie małe, czerwone oczka?

— ???

— Aby mógł się lepiej ukryć na jarzębinie.

■ G.T.

Siedzą dwie gałki oczne w barze. Nagle do lokalu wchodzi noktowizor. Gałka mówi do gałki:

— Patrz, cyborg.

■ G.T

Dlaczego świnie w Wąchocku mają supeł na ogonie?

— ???

— Żeby nie mogły przejść przez dziury w płocie

■ G.T.

Amigowcze moje dziecię,
Czy ty masz pod czachą równie?
Zrozum, że daleko przecie
Nie ujedziesz na tym gównie.

■ Julian Kłos

Pięć dyskietek na raz wsadził
DOOMny z siebie zatarł ręce
Komunikat go ostudził
„Nie odpalisz na tym sprzęcie"
Począł modlić się w te słowa
Rzucać czary i zaklęcia
„Ale jak to", „Skąd ta mowa"
„Nie zostawiaj ■ poniewierce"
Amigowiec nasz kochany
Zatarł stację, przegrzał RAMy
Nawet korbą jak zakręcił
Nie przybyło mu pamięci
Amigowcze!
Nie rżnij głupa
DOOM nie chodzi
No i dupa.

■ Julian Kłos

POWIEDZONKA, TEKSTY

„Diabeł stworzył armię — a Bóg dezertera"

„Nie dostaniesz ani kropelki — Ania Kropelka"

„Żyję — bo nie mam na trumnę"

„Jak Bóg Kubie — tak Castro Bogu"

„Jak sobie pościelesz — to mnie zawołaj"

„Im mniej zębów — tym większa swoboda języka"

„Komuno wróć! — do Moskwy"

„Nie idę do nieba — mam lęk wysokości"

„Polak nie kaktus — pić musi"

„Dzisiaj tylko kanibal nie gardzi człowiekiem"

„Polska dla Polaków, ziemia dla ziemniaków, ■ księżyc dla księży"

„Żyrafa najwyższą formą życia"

„Wódka jest lepsza od chleba, bo gryźć nie trzeba"



„Zakonnica — ksiądz samica"

„Burak — kartofel w ataku apopleksji"

„Życie — dożywotnia kara śmierci"

„Dobre piwo jest jak halny, wzmaga popęd seksualny"

„Cnota jest jak zapałka — służy tylko raz"

„Marchew wzmaga potencję, tylko trudno ją przymocować"

„One kozie dead"

„Szkoła jest jak WC — chodzę bo muszę"

„Umyjcie węgiel!"

„Przepraszam, że żyję — to się więcej nie powtórzy"

„Ludzie są dobrzy. Ludożercy"

„Polonez to ekologiczny samochód — po trzech latach ulega biodegradacji"

„Gdyby nie cień — umarłbym z samotności"

„Nie pij podczas jazdy, za dużo się rozlewa"

„Palenie skraca papierosa"

■ Piotr Siwy



TIPS & TRICKS

FURY3 (PC)

Podczas gry wstukaj następujące kody:

TRYMEON — God Mode.
GIVITIUP — wszystkie bronie.
URDUSTD — turbo.
JUMPNIT — przejście do nastepnego levelu.
WORMITx — skok do levelu x. Za x wstawiamy numer levelu, do którego chcemy przeskoczyć.





PACKIN1 — amunicja do Servo Laser
PACKIN2 — amunicja do Isokenetic Gun
PACKIN3 — amunicja do Rapid Laser
PACKIN4 — amunicja do DOM
PACKIN5 — amunicja do Viper
PACKIN6 — amunicja do Baryon
PACKIN7 — amunicja do Superbomb

■ JASIO

DEVIOUS DESIGNS (Amiga)

Kody do poszczególnych leveli:

LEVEL1 – nie ma
LEVEL2 – PPFBGWLP
LEVEL3 – NPSSLNWS
LEVEL4 – GIWBOLAP
LEVEL5 – IYRAGNOE
LEVEL6 – TLFELNGT
LEVEL7 – NNSPFBBR
LEVEL8 – TNWLFEEN
LEVEL9 – YTMYWBPW
LEVEL11 – GYRNFISM
LEVEL12 – OIEIRPEN
LEVEL13 – YTAIBTLR
LEVEL14 – IOFTANON
LEVEL15 – GIBGIBWF
LEVEL16 – TYWTPRWO
LEVEL17 – IYRNPMLE
LEVEL18 – YYELOEIO
LEVEL19 – NNMPINRE
LEVEL21 – LIBGGNOR
LEVEL22 – GIBOLNGN
LEVEL23 – NNNSFBAM
LEVEL24 – OPPSMBST
LEVEL25 – YTKWWBPR
LEVEL26 – ITNMAMGN
LEVEL27 – GITMEOBM
LEVEL28 – OILFEIAN
LEVEL29 – YOPFBGPR
LEVEL31 – GITAGWSR
LEVEL32 – TPIRYBAN
LEVEL33 – LGOSLWLM
LEVEL34 – GGIBGWLN
LEVEL35 – NNNWYPBM
LEVEL36 – ITYBOLAN
LEVEL37 – LITAGNOR
LEVEL38 – GOIELNGN
LEVEL39 – PPPPFBAM
LEVEL41 – YTNYWFOB
LEVEL42 – ITNNAMNG
LEVEL43 – GITNEOBA
LEVEL44 – OLOLSTMG
LEVEL45 – PLGIBYOB
LEVEL46 – OLITANNG
LEVEL47 – GOLGIBEB
LEVEL48 – TNYTPRMG
LEVEL49 – LITPLWLA
LEVEL51 – NNNNYPBM
LEVEL52 – ITPLOLAN
LEVEL53 – LOLGGNOR
LEVEL54 – GOLOLNGN
LEVEL55 – MMMSFBAM
LEVEL56 – RMSFBMST
LEVEL57 – EFWWNBPR
LEVEL58 – WRMMAMGN
LEVEL59 – MWRMEEBM

■ Jasio

KIRBY'S DREM LAND (Game Boy)

Wcisnąć na planszy tytułowej:
Dół+Select+B – tajne menu
Góra+Select+A – extra game

■ Piotr Romuzga

JUNGLE STRIKE (AGA)

MISJA2 – R9XVWT74JKR
MISJA3 – 9XVWT7NSGFJ
MISJA4 – XVWT7NL6CDY
MISJA5 – VWNL4S6HDBT
MISJA6 – WTL4S6MPYRN
MISJA7 – T74S6MHPGFF
MISJA8 – 7NS6MHPGCDY
MISJA9 – NL6MHPGCZY3
MISJA10 – L4MHPGCZJKR

■ Jasio

ALIEN BREED II (AGA)

Kody do poszczególnych leveli:

LEVEL2 – 353828
LEVEL3 – 108383
LEVEL4 – 370101
LEVEL5 – 982822
LEVEL6 – 847464
LEVEL7 – 737373
LEVEL8– 928112
LEVEL9 – 267364
LEVEL10 – 193831
LEVEL11 – 090921
LEVEL12 – 309383
LEVEL13 – 101221
LEVEL14 – 103992
LEVEL15 – 998112
LEVEL16 – 125332
LEVEL17 – 091233

■ Jasio

DUKE NUKEM 3D (PC)

Tak jak we wszystkich grach DOOMo-podobnych, tak i w tej grze możemy uzyskać ciekawe efekty, wstukując z klawiatury odpowiedni ciąg liter. I tak:

DNSTUFF – wszystkie bronie, klucze oraz przedmioty
DNHYPER – sterydy oraz gogle umożliwiające lepszą widoczność w ciemności
DNVIEW – widok na samego siebie (od tyłu)

■ JASIO

JURASSIC PARK (Amiga)

Kody do poszczególnych leveli:

LEVEL2 – 8EB75C3D
LEVEL3 – DE5FB8C5
LEVEL4 – EEE7740D
LEVEL5 – BEB75C25
LEVEL6 – AEA7542D
LEVEL7 – BEA7542D
LEVEL8 – CE5FBOC5
LEVEL9 – FE6FA8DD
LEVEL10 – EE77780D
LEVEL11 – 9E074035

■ Jasio

JURASSIC PARK (AGA)

Kody do poszczególnych leveli:

LEVEL2 – E54C67AA
LEVEL3 – B5A48352
LEVEL4 – D5F4AB62
LEVEL5 – 95B48B42
LEVEL6 – 85A4834A
LEVEL7 – 85B48B42
LEVEL8 – F54C6FAA
LEVEL9 – C57C77B2
LEVEL10 – D56C7FBA
LEVEL11 – A5149F5A

■ Jasio

TERMINATOR: FUTURE SHOCK (PC)

Podczas gry przytrzymaj klawisz ALT i wpisz następujące kody:

TURBO – Turns turbo mode on
SUPERUZI – super uzi
GARBLE – Cheat code garble on/off, allows you to see the code you're typing in
FIREPOWER – wszystkie bronie
BANDAID – uzupełnienie energii i zbroi
NEXTMISSION – przejście do następnej misji
ICANTSEE – Puts ▪ viewscreen at the top right of the screen

■ JASIO

BURAI FIGHTER DELUXE (Game Boy)

Kody do poszczególnych leveli:

Level 2 – HGKM
Level 3 – CPFG
Level 4 – JJCM
Level 5 – DKLF

■ Piotr Romuzga

ALADDIN (Game Boy)

Gdy utknąłeś, zrób pauzę i wciśnij: ABBAABBA.

■ Piotr Romuzga

3D LEMMINGS (PC)
Kody do wszystkich leveli:
LEVEL 1 – NIE MA
LEVEL 2 – BLIMBING
LEVEL 3 – FANAGALD
LEVEL 4 – DRICKSIE
LEVEL 5 – KURTOSIS
LEVEL 6 – GREGATIM
LEVEL 7 – WALLAROO
LEVEL 8 – AVENTAIL
LEVEL 9 – GAZOGENE
LEVEL 10 – JINGBANG
LEVEL 11 – DIALLAGE
LEVEL 12 – BUNODONT
LEVEL 13 – NAINSOOK
LEVEL 14 – YAKIMONA
LEVEL 15 – FUMITORY
LEVEL 16 – CINGULUM
LEVEL 17 – BESLAVER
LEVEL 18 – ANABLEPS
LEVEL 19 – QUINCUNX
LEVEL 20 – TARLATAN

TAXING
LEVEL 42 – GEROPIGA
LEVEL 43 – BONTEBOK
LEVEL 44 – EMPYREAL
LEVEL 45 – LANGLAUF
LEVEL 46 – NANNYGAI
LEVEL 47 – SARATOGA
LEVEL 48 – QUINTAIN
LEVEL 49 – MUSQUASH
LEVEL 50 – ZOMBORUK
LEVEL 51 – SKILLING
LEVEL 52 – WOBEGONE
LEVEL 53 – BINDIEYE
LEVEL 54 – FRAXINUS
LEVEL 55 – LINDWORM
LEVEL 56 – CURLICUE
LEVEL 57 – HANEPOOR
LEVEL 58 – IDEMQUOD
LEVEL 59 – BLANDISH
LEVEL 60 – MALAGASY
LEVEL 61 – CHORIAMB



LEVEL 21 – KAMACITE

TRICKY
LEVEL 22 – GUMMOSIS
LEVEL 23 – PRODNOSE
LEVEL 24 – NGULTRUM
LEVEL 25 – COTTABUS
LEVEL 26 – BEDAGGLE
LEVEL 27 – EPICALYX
LEVEL 28 – HOMALOID
LEVEL 29 – LALLYGAG
LEVEL 30 – BILABIAL
LEVEL 31 – CACOFOGO
LEVEL 32 – METAVURT
LEVEL 33 – SLOWBURN
LEVEL 34 – PELLUCID
LEVEL 35 – MAKIMONO
LEVEL 36 – KHUSKHUS
LEVEL 37 – DISPLODE
LEVEL 38 – RACAHOUT
LEVEL 39 – ORGULOUS
LEVEL 40 – DUNCEDOM
LEVEL 41 – CABOCEER

MAYHEM
LEVEL 62 – GARGANEY
LEVEL 63 – KAOLIANG
LEVEL 64 – MAROCAIN
LEVEL 65 – OBTEMPER
LEVEL 66 – TASTEVIN
LEVEL 67 – VELLOZIA
LEVEL 68 – BORACHIO
LEVEL 69 – JACKAROO
LEVEL 70 – COOLAMON
LEVEL 71 – BANAUSIC
LEVEL 72 – FABURDEN
LEVEL 73 – RECKLING
LEVEL 74 – MIRLITON
LEVEL 75 – OPAPANAX
LEVEL 76 – BIMBASHI
LEVEL 77 – CAATINGA
LEVEL 78 – PENSTOCK
LEVEL 79 – SPRINGAL
LEVEL 80 – BABIRUSA
LEVEL 81 – nie ma

■ **JASIO**

DIMO'S QUEST (Amiga)
CGIBVESN
HKLBBTDO
RFOAIDQL
PFOGCDLV
MBGFJCEI
XINSEAPC
HVFSAOLD
NOQHBKDP
ULBOGCEN
GRBLIDJH
NBEXCOIR
MVBEHCXO
XKRBLECP
MCNDLOBS
BDKGQBUH
NXSBHEAJ
MXBCJAOM
TFCRBOPH
MDEQBCLR
HRCNEIBJ
XAPEIBDK
MBAREDXO
TDODIENH
SBBJCOAK
CGRBBFDH
FAJMCPDU
QXBGNCHP
UJMAICRR
RALBTKCC
BCHSDXEQ
ULBGXCCK
IXBECJMG
JMAHSDIK
HVKEPCFM
OICPELAA
KAFLGPCS
DQINDFGT
JKUAAGEX
FRAIETCV
LAIEPCTO
PIDEFCLI
VEQGILDR
UJPALBVG
KSFGAMHO
TDGLPAEF
DHCLBNQG
JFKCHSBT
ILMDDFHP
NTDMICEQ
KEHOCEPI
BGKCDJEJ

■ **Jasio**

BOB'S BAD DAY (Amiga)
Kody do poszczególnych leveli:
LEVEL2 – ZBFBCYPD
LEVEL3 – ZBFBCYOD
LEVEL4 – ZXKBCZND
LEVEL5 – YBFBOYQD
LEVEL6 – YCKCCXPD
LEVEL7 – YCKCDXOE
LEVEL8 – YC–PCDWNE
LEVEL9 – XBFCDYQE
LEVEL10 – CKCKXPE
LEVEL11 – XCKDDXOE
LEVEL12 – XDPDDWNE
LEVEL13 – WCKDEXQE
LEVEL14 – WDPDEWPF
LEVEL15 – WDPDEWOF
LEVEL16 – WEAEEVNF
LEVEL17 – VBFEEXPF
LEVEL18 – VCKEEXPF
LEVEL19 – VCKEFXOG
LEVEL20 – VDPEFWNG
LEVEL21 – UCKFFXQG
LEVEL22 – UDPFFWPG
LEVEL23 – UDPFFWOG
LEVEL24 – VEAFFYNG
LEVEL25 – TCKFGXQH
LEVEL27 – TOPGGWOH
LEVEL28 – TEAGGVNH
LEVEL29 – SDPGGWQH
LEVEL30 – SEAGGVPH
LEVEL31 – SEAHHVOI
LEVEL32 – SFFHHUNI
LEVEL33 – RBFHHYQI
LEVEL34 – RCKHHPXI
LEVEL35 – RCKHHXOI
LEVEL36 – RDPIHWNI
LEVEL37 – OCKIIXQJ
LEVEL38 – QDPIIWPJ
LEVEL39 – QDPIIWOJ
LEVEL40 – QEAIIVNJ
LEVEL41 – PCKJIXQJ
LEVEL42 – PDPJIWPJ
LEVEL43 – PDPJJWOK
LEVEL44 – PEAJJVNK
LEVEL45 – ODPJJWQK
LEVEL46 – OEAKJVPK
LEVEL47 – OEAKJVOK
LEVEL48 – OFFKJUNK
LEVEL49 – NCKKKXQL
LEVEL50 – NDPKKWPL
LEVEL52 – NEALKVNL
LEVEL53 – MDPLKWQL
LEVEL54 – MEALKVPL
LEVEL55 – MEALLVOM
LEVEL56 – MFFMLUNM
LEVEL57 – LDPMLWQM
LEVEL58 – LEAMLVPM
LEVEL59 – LEAMLVOM
LEVEL60 – LFFMLUNM
LEVEL61 – KEANMVQN
LEVEL62 – KFFNMUPN
LEVEL63 – KFFNMUON
LEVEL64 – KGKNMTNN
LEVEL65 – JBFNMYQN
LEVEL66 – JCKOMXPN
LEVEL67 – JCKONXOO
LEVEL68 – JDPONWNO
LEVEL69 – ICKONXQO
LEVEL70 – IDPONWPO
LEVEL71 – IDPPNWOO
LEVEL72 – IEAPNVNO
LEVEL73 – HCKPOXQP
LEVEL74 – HDPPOWPP
LEVEL75 – HDPPOWOP
LEVEL77 – GDPQOWQP
LEVEL78 – GEAQOVPP
LEVEL79 – GEAQPVOQ
LEVEL80 – GFFQPUNQ
LEVEL81 – FCKRPXQQ
LEVEL82 – FDPRPWPQ
LEVEL83 – FDPRPWOQ
LEVEL84 – FEARPVNQ
LEVEL85 – EDPRQWQR
LEVEL86 – EEASQVPR
LEVEL87 – EEASQVOR
LEVEL88 – EFFSQUNR
LEVEL89 – DDPSQWQR
LEVEL90 – DEASQVPR
LEVEL91 – DEATRVOS
LEVEL92 – DFFTRUNS
LEVEL93 – CEATRVQS
LEVEL94 – CFFTRUPS
LEVEL95 – CFFTRUOS
LEVEL96 – CGKURTNS
LEVEL97 – BCKUSXQT
LEVEL98 – BDPUSWPT
LEVEL99 – BDPUSWOT
LEVEL100 – BEAUSVNT

■ **Jasio**

BLOCK SHOCK (Amiga)
Kody do poszczególnych leveli:
LEVEL1 – nie ma
LEVEL6 – NAGELLACK
LEVEL11 – BLUMENTOPF
LEVEL16 – LAGERHAUS
LEVEL31 – BARKEEPER
LEVEL21 – REGENBOGEN
LEVEL26 – AUGENARZT
LEVEL36 – KUGELLAGER
LEVEL41 – BLUTGRUPPE
LEVEL46 – ERDBEBEN
LEVEL51 – PROFESSOR
LEVEL56 – STIERKAMPF
LEVEL61 – RUHETAG
LEVEL66 – VENTILATOR
LEVEL71 – WASSERSKI
LEVEL76 – ZUGLUFT
LEVEL81 – HOCHHAUS
LEVEL86 – UNIVERSUM
LEVEL91 – JAHRESZEIT
LEVEL96 – PUTZFRAU
LEVEL101 – TASCHENUHR
LEVEL106 – NACHTTISCH
LEVEL111 – FLGZEUG
LEVEL116 – SEGELBOOT

■ **Jasio**

BUBBLE GUN (Amiga)
Kody do poszczególnych leveli:
1.1 – 4908
1.2 – 5260
1.3 – 9935
1.4 – 1733
1.5 – 3088
2.1 – 4341
2.2 – 9267
2.3 – 4056
2.4 – 6377
2.5 – 2670
3.1 – 3964
3.2 – 6480
3.3 – 7691
3.4 – 3051
3.5 – 2068
4.1 – 1594
4.2 – 3930
4.3 – 2185
4.4 – 1379
4.5 – 9223
5.1 – 4350
5.2 – 7186
5.3 – 5538
5.4 – 6699
5.5 – 1826
6.1 – 3300
6.2 – 1629
6.3 – 9795
6.4 – 4116
6.5 – 9250
7.1 – 3621
7.2 – 9003
7.3 – 8013
7.4 – 1587
7.5 – 5193
8.1 – 8993
8.2 – 7495
8.3 – 2589
8.4 – 8030
8.5 – 7948

■ **Jasio**

REBEL ASSAULT II (PC)
2. THE CORELLIA STAR
KOD: JABBA
3. MINING TUNNELS
KOD: ENDOR
4. THE ASTEROID FIELD
KOD: LACHTON
5. INTERCEPTOR ATTACK
KOD: BORSK
6. MINING FACILITY
KOD: KROYIES
7. TIE TRAINING
KOD: AURIL
8. ABOARD THE TERROR
KOD: DENARII
9. THE SEWER
KOD: SADOW
10. ESCAPING THE STAR DESTROYER



KOD: ONDERON
11. TIE ATTACK
KOD: ALEEMA
12. IMDARR ALPHA
KOD: CATHAR
13. FINALE
KOD: nie ma

■ **JASIO**

Witam wszystkich zapalonych graczy, ■ także tych, co tylko od czasu do czasu i tych, co się nie przyznają, że „giercują", na pierwszej publicznej prezentacji „Kącika Fir/Imowego". Jak łatwo można się zorientować po tytule, będziemy w nim poruszać tematykę filmową jako swojego rodzaju przerywnik między jednym „Doomem", drugim „Rebel Asult", ■ 123 „Questem" spod znaku Sierry. Ale przecież „Gry Komputerowe" to nie pismo o filmach, zaprotestuje w tym miejscu niejeden z Was. Tak macie rację, ale już na wstępie powiem, że będę tu opisywać tylko filmy, w których będzie to „coś" co wiąże sędziwą (ma już przecież 100 lat) X muzę ze światem gier i komputerów. Patrząc w przyszłość wydaje się, że tych „wspólnych punktów" będzie coraz więcej, aż może w końcu nie będziemy w stanie odróżnić rzeczywistości od iluzji (a może już innej rzeczywistości?). Tak czy inaczej ja będę miała o czym pisać, a Wy o czym czytać. W „KF" znajdziecie krótkie opisy filmów, różnego rodzaju plotki i ciekawostki ze świata filmowego i planów zdjęciowych, a także „podglądy" realizacji „od kuchni", co ciekawszych efektów specjalnych i oczywiście zdjęcia. Jak często i w jakiej objętości będzie ukazywał się „KF", zależeć będzie od naszych polskich dystrybutorów filmowych i repertuaru, jaki będzie w danej chwili dostępny (może sie zdarzyć posucha — same melodramaty l poranki dla dzieci, a wtedy kram trzeba będzie zwinąć, ale jestem pełna optymizmu) i oczywiście od Was czytelników. No dobra, taki długi wstępniak był tylko dzisiaj, bo to pierwszy raz. Jeżeli tylko będę miała możliwość, to się poprawię. Na „pierwszy ogień" idzie „Power Rangers — Film".

„Power Rangers — to film fantastyczny, zrealizowany z myślą ■ młodych widzach. Jego tytułowi bohaterowie to szóstka nastolatków obdarzonych niezwykłą mocą, która pozwala im walczyć z przybyszami z kosmosu. Film powstał w oparciu o cieszący się ogromną popularnością serial telewizyjny (u nas, szczęśliwi posiadacze „kablówki" mogli go oglądać przez jakiś czas na jednej z zachodnich stacji telewizyjnych, głównie niemieckojęzycznych), wokół którego narosła już prawdziwa mitologia oparta na komiksach, zabawkach i grach komputerowych. Dzięki nim Power Rangers stali się znani na całym świecie. W przeciwieństwie do swojego pierwowzoru, film kinowy zrealizowany został z wielkim rozmachem. Znaczną część budżetu, twórcy przeznaczyli na widowiskowe efekty specjalne, w tym niesamowite finałowe starcie bohaterów z gigantycznymi robotami.

Z grubsza fabuła przedstawia się następująco. Grupa młodych ludzi: Aisha, Adam, Rocky, Tommy, Kimberly i Billy, na co dzień niczym nie wyróżnia się spośród swoich rówieśników. Gdy jednak ich rodzinnemu miastu Angel Grove (a także całemu światu) zagraża jakiekolwiek niebezpieczeństwo, sześciu przyjaciół przeistacza się w Power Rangers — zespół niezwykle sprawnych fizycznie adeptów walk wschodu, którzy przywdziewają barwne uniformy i ruszają do walki w super szybkich, zbudowanych na podobieństwo zwierząt, maszynach zwanych Zordami. Swoją moc, Rangersi zawdzięczają tajemniczemu, pozaziemskiemu opiekunowi imieniem Zordon, którego celem jest strzec równowagi dobra i zła we wszechświecie. Pewnego dnia podczas robót budowlanych, robotnicy odnajdują w ziemi ogromne mechaniczne jajo, z którego wyłania się złowieszczy Ivan Ooze (swoją drogą ciekawa jestem kto go tak urządził, niestety o tym nie ma ani słowa w filmie). Nie może sobie darować, że ominęło go tak wiele zła, niegodziwości i nieszczęść na Ziemi, jak chociażby dżuma czy inkwizycja. Szybko jednak nadrabia braki w „edukacji" i postanawia zawładnąć miastem, ■ potem całym światem i wszystkimi ludźmi. Udaje mu się odkryć siedzibę swojego znienawidzonego wroga Zordona i prawie go unicestwia. Power Rangers tracą niemal wszystkie swoje siły. Aby je odzyskać, muszą udać się w podróż na odległą planetę i odszukać źródło mistycznej mocy. W nowym świecie spotykają ich niesamowite przygody, uczą się także ■ nowo poznawać i rozumieć wszystko co ich otacza. Czeka ich jeszcze niezwykle trudne zadanie — pokonanie Ooza zanim on zniszczy Ziemię. Czy im się to uda? Zobaczcie sami, w kinie albo na kasecie wideo (niedługo powinna zostać wydana).



Power Rangers, Twentieth Century Fox

Zdjęcia do filmu rozpoczęły się w dzień święta Halloween w '94 roku w Sydney. Ponad stuosobowa ekipa wybudowała cztery wielkie dekoracje, ■ tym niezwykle efektowną fabrykę chemiczną Ivana. Inna ekipa, odpowiedzialna była za skomplikowane efekty specjalne. Dzięki niej można oglądać na ekranie sześć robotów w kształcie zwierząt (są to m.in. żaba, jastrząb, puma). Te wszystkie niesamowite „zwierzaki" Rangersów zaistniały na ekranie dzięki animacji komputerowej. Każda ■ scen, w której miały brać udział, została najpierw zaprojektowana w szczegółach jako papierowa makieta (łącznie z modelami mechanicznych zwierząt). Wśród tych dekoracji odgrywano minuta po minucie każde ujęcie. Następnie graficy stworzyli komputerowe wizerunki Zordów i ściśle wzorując się na nakręconym wcześniej materiale, „ożywili" odpowiednio każdego robota i wmontowali powstałą animację w zdjęcia zminiaturyzowanego miasta. Efekt końcowy naprawdę robi wrażenie, np. scena ataku Zorda-Jastrzębia. Najwięcej trudności sprawił projekt Megazorda — super pojazdu powstającego ■ wyniku połączenia się sześciu robotów. Megazord musiał wyglądać realistycznie, robić wrażenie funkcjonalnej całości, ■ jednocześnie zachować indywidualne cechy każdego ze „składowych" robotów. Realizacja scen z udziałem Zordów zajęła ■ miesięcy. Na potrzeby realizacji sekwencji finałowego starcia bohaterów z dwoma gigantycznymi robotami Ooze'a, trzeba było zamknąć główne ulice Sydney w czasie ruchliwego tygodnia poprzedzającego Boże Narodzenie. Przy jej kręceniu zastosowano tzw. technikę „uchwycenia ruchu". Dwóch ludzi ubrano w specjalne kostiumy z sensorami przymocowanymi do różnych części ciała. Podczas gdy odgrywali oni swoje role na odpowiednio do tego przygotowanej scenie, komputer zapisywał ich ruchy, analizował je i tworzył na tej podstawie schemat akcji. Dwa potwory Ivana Ooze'a, Hornitora i Scorpiona, stworzono później na bazie tych schematów. Scena z ich udziałem wymagała zastosowania 150 różnych efektów specjalnych.

Dzięki specjalnym znakom umieszczonym na planie, komputer mógł przeanalizować odległości i kąty widzenia kamery. Ułatwiło to późniejsze „wmontowanie" potworów w ujęcia kręcone na prawdziwych ulicach Sydney, ■ scena stała się bardziej realistyczna i efektowna.Całe wyposażenie, broń, którą posługują się nastoletni wojownicy, ich uniformy i kostiumy wrogów, zaprojektowano specjalnie od nowa na potrzeby filmu kinowego.

KĄ

Za „zbroje" Rangersów odpowiedzialny był projektant Joseph Porro. Zaprojektowanie ich, znalezienie odpowiedniego tworzywa l wykonanie, zajęło mu l jego czternastoosobowej ekipie, w sumie siedem miesięcy. Stworzono 30 kostiumów Power Rangers, w tym po dwa dla każdego z sześciu aktorów oraz po trzy dla każdego kaskadera (podczas niebezpiecznych ujęć łatwo ulegały zużyciu). Każdy uniform ważył 14-18 kilogramów, a praca nad nim, rozpoczynała się od komputerowej analizy sylwetki aktora i wykonania matrycy poszczególnych części stroju.

Reżyser Bryan Spicer tak podsumował swoją pracę: „.. Ten film to okazja do stworzenia wielowymiarowego świata bohaterów. Chciałem, aby podobnie jak w „Gwiezdnych Wojnach" czy filmach o Indianie Jonesie, akcja, przygoda i humor łączyły się w jedno..." Czy to się udało, powinniście sami ocenić!

A teraz o innym wspaniałym filmie, który niedawno wszedł na ekrany...

Jest rok 1869. Dwóch chłopców zakopuje nocą w lesie tajemniczą skrzynię. Sto lat później dwunastoletni Alan Parrish, przypadkowo znajduje sie w pobliżu owego miejsca. Podążając za odgłosem tam-tamów, które tylko on słyszy, odnajduje skrzynię, ■ w niej drewniane pudełko z grą planszową „Jumanji" (z franc. przemiana). Wieczorem, wraz ze swoją przyjaciółką Sarą, nieumyślnie rozpoczyna rozgrywkę. „Jumanji" okazuje się grą szalenie niezwykłą: pionki same przesuwają się po planszy, czarne zwierciadło wyświetla zagadkowe rymowanki stanowiące zapowiedź tego, co czeka gracza, gdy jego pionek zatrzyma się na danym polu. Wkrótce okazuje się, że gra ma realne konsekwencje: w pokoju pojawia sie stado nietoperzy, a w wyniku kolejnego ruchu, Alan zostaje wciągnięty do innego wymiaru. Dzikiej dżungli, gdzie ma pozostać tak długo, aż któryś z graczy wyrzuci 5 lub 8. Przerażona Sara ucieka, ■



JUMANJI, SONY PICTURES ENTERTAINMENT

CIK FILMOWY



JUMANJI © SONY PICTURES ENTERTAINMENT

gra pozostaje nie rozstrzygnięta... 26 lat później, do opuszczonego domu Parrishów wprowadza się wraz z ciotką dwójka dzieci — Judy i Peter. W podobnych okolicznościach, jak Alan, odnajdują niesamowitą grę i nieświadomi niebezpieczeństwa, przyłączają się do rozgrywki rozpoczętej przed laty. Przypadkowo udaje im się uwolnić z innego wymiaru Alana, który w międzyczasie stał się dorosłym. Niestety, nie mogą przerwać gry, gdyż dotychczasowe jej skutki, tak zmieniły rzeczywistość, że nie można już normalnie żyć. Wszystko powróci do normy, gdy tylko któryś z graczy wygra...

Tak rozpoczyna się film pt. „Jumanji". Został on zrealizowany z ogromną inwencją i rozmachem. Rewelacyjne efekty specjalne, doskonały scenariusz, spora dawka dobrego humoru i doskonała obsada aktorska (w roli gł. Robin Williams) stały się gwarancją wspaniałej zabawy i zapewniły filmowi powodzenie. Nowojorski pisarz i rysownik Chris Van Allsburg opublikował książkę „Jumanji" w 1981 roku. Oryginalne połączenie wspaniałej prozy i przepięknych ilustracji przyniosło mu wtedy nagrodę Caldecotta. Wielu producentów filmowych czyniło starania o uzyskanie praw do ekranizacji, ale autor i jego wydawca obawiali się, ze adaptacja filmowa nie odda bogactwa książki. Przekonali ich dopiero Scott Kroopf i William Teitler — zagorzali wielbiciele twórczości pisarza. Sam autor tak wyjaśnia motywy, które sprowokowały go do napisania „Jumanji": „Zawsze zastanawiałem się, jak wyglądałaby gra, która byłaby prawdziwą walką o przetrwanie. W takim np. „Monopoly", stawką są fałszywe pieniądze. Ja chciałem gry, która miałaby realne konsekwencje. Intrygowały mnie także fotografie przedstawiające niezwykłe zbitki wizualne, np. ciężarówkę wdzierającą się do salonu. Spodobał mi się pomysł dzikich zwierząt buszujących po tradycyjnym domu rodzinnym. Otoczenie jest banalne, ale efekt nieprawdopodobnie surrealistyczny.

Praca na planie była dla aktorów niekończącą się przygodą. Każdy dzień zdjęć, dostarczał nowych niezapomnianych wrażeń. Jedną z najtrudniejszych sekwencji była scena walki Robina Williamsa z hydraulicznie poruszanym krokodylem. Aktor nalegał, aby pozwolono mu wykonać wszystkie ewolucje kaskaderskie. W jego wykonaniu scena stała się popisem brawurowej inwencji aktorskiej. Twórca krokodyla — Tom Woodruff jr. powiedział potem: „Bestia przypominała jednego z tych mechanicznych byków, z tym, że miała mnóstwo zębów. Chcieliśmy zatrudnić kaskadera, ale Robin chciał sam spróbować. Główną zasadą stało się więc zachowanie równowagi, nie chcieliśmy aby krokodyl zanurzył się zbyt szybko, ale nie chcieliśmy też, aby jego głowa uderzyła aktora w twarz. Ruchów bestii nie sposób było choreograficznie zaplanować, więc Robin mógł sobie z nią pograć." Dzięki systemowi basenów, nakręcono realistyczne sceny przedstawiające stopniową przemianę domu, pod wpływem monsumowej ulewy, w dziką dżunglę z rwącą rzeką i wodospadem. Podczas zdjęć wodę podgrzewano, tak aby zapewnić aktorom i ekipie technicznej maksymalnie dużo ciepła. „Przywykłam, że każdego ranka po przyjściu do pracy zakładałam strój nurka — mówi Bonnie Hunt (Sara). Nauczyłam się ćwiczyć aerobik podczas naszych wodnych „baletów"."

Kluczem do sukcesu filmu było stworzenie przekonywającego wizerunku ekranowych zwierząt i żywiołów. Realizacja „Jumanji" nie byłaby możliwa bez dzisiejszej techniki komputerowej. Jednak część efektów specjalnych wykonano tradycyjnymi metodami. Kierownik produkcji Larry Franko uważa, że: „ujęcia z wykorzystaniem obrazów komputerowych oszczędzają znacznie czas, ale są drogie i wymagają dokładniejszego planowania. Dla przykładu: w scenie szarży nosorożców przez bibliotekę, korzystniejsze okazało się wykorzystanie prawdziwych ścian i książek, niż generowanie ich za pomocą komputera. Poza tym takie połączenie rzeczywistości i komputerowej fantazji wywiera większe wrażenie na widzach".

Najtrudniejszym zadaniem dla specjalistów z Industrial Light ■ Magic okazało się wykreowanie futra i sierści zwierząt. We wcześniejszych filmach kreowano istoty o ostrych zarysach lub gładkiej skórze, dinozaury z „Jurrasic Park" nie miały przecież sierści. Ponadto przy projektowaniu ich kształtu, można było kierować się prawie dowolnymi pomysłami (bo nikt nie wie, jak naprawdę wyglądał dinozaur), co wykluczone było w przypadku dzisiejszych dzikich zwierząt, które każdy zna z ZOO czy z książek. Larry Franko mówił: „Efekt pracy ILM jest zdumiewający. Na początku realizacji nikt nie miał sprecyzowanej metody na stworzenie futra i sierści. Filmowe małpy mają krótką sierść, były więc łatwiejsze do wykreowania. Ale lew ma grzywę i długi ogon porośnięty futrem. To stwarzało daleko większe problemy. Wcześnie zdecydowaliśmy, że komputerowego lwa wspomagać będzie realistyczny model mechaniczny, co wymagało współdziałania dwu ekip od efektów specjalnych realizowanych przy użyciu różnych technik." Wykorzystanie mechanicznego lwa pozwoliło ■ więcej zbliżeń i bardziej wyszukane sceny akcji. Twórcy „Jumanji" zdecydowali, że filmowe zwierzęta, będą się nieco różnić od prawdziwych — są większe, groźniejsze i bardziej wyraziste. Skonstruowano dwa mechaniczne lwy. Jeden przeznaczony był do zbliżeń i umiał warczeć oraz przymykać oczy. Drugi był mniej dokładny i służył do ujęć „z punktu widzenia lwa". We wnętrzu obu modeli siedział animator. Dużo kłopotów było też z krokodylami. W ciągu 6 miesięcy zbudowa■ dwa modele. Jeden z nich miał miał ponad 4,5 m długości i pływał. Drugi był całkowicie hydrauliczny i „grał" w scenie ataku na bohaterów. Niektóre ze zwierząt tworzyli wyłącznie specjaliści z ILM — małpy, nosorożce, słonie — inne powstawały wspólnie z technikami od modeli —lwy, krokodyle, pelikany — metoda jednak była zawsze taka sama. Mark Miller z ILM wyjaśnia: „model zwierzęcia był skanowany przez komputer, a następnie obrysowywany laserowo dla uzyskania pełnej informacji przestrzennej. Następnie dodawano rysunek mięśni i kolor. Mimikę zwierzęcia oraz grę mięśni i ruch sierści doskonalono, aż do momentu uzyskania maksymalnego realizmu. Chcieliśmy aby każde ■ zwierząt „grało" w indywidualny sposób. Można pokazać nosorożca wyskakującego ze ściany, ale trzeba trochę wysiłku, aby wściekły nosorożec nie wyglądał jak postać z kreskówki. W tym filmie każde zwierzę ma osobowość inną od tej, którą obserwować można w rzeczywistości. Nasze zwierzęta mają przewagę nad prawdziwymi". I to by było na tyle, jeżeli chodzi o nasze pierwsze spotkanie. W następnym odcinku postaram się napisać między innymi o „Dziejach mistrza Twardoskiego" (pierwszym filmie produkcji polskiej, w którym wykorzystano efekty komputerowe) i drugiej części „Kosiarza Umysłów", który wejdzie na nasze ekrany w kwietniu.

■ **Agnes**

W artykule wykorzystano materiały dystrybutora obu filmów — „Syrena Entertainment Group".

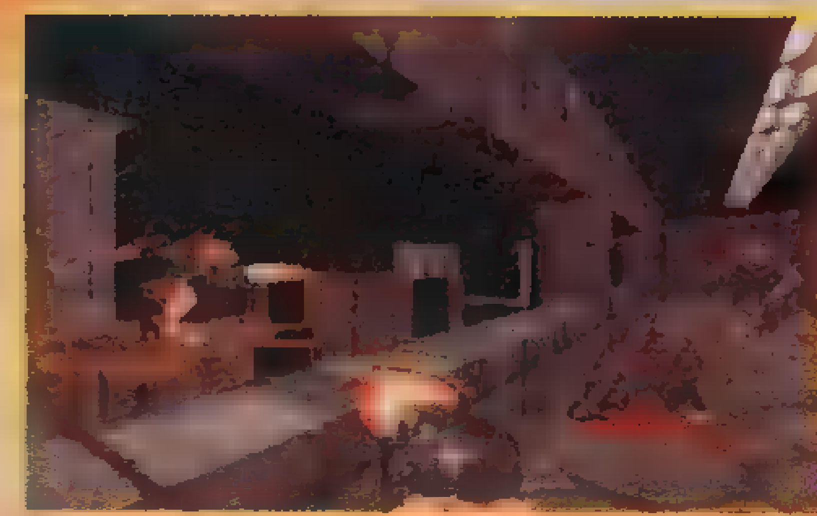


Power Rangers © Twentieth Century Fox









DOOM MANIA

Cześć DOOMomaniacy! W naszym kolejnym spotkaniu przedstawiamy najnowszą grę, będącą rozwinięciem idei DOOMa – DUKE NUKEM 3D. Kontynuujemy również mega opis do gry HEXEN.

Jeśli znacie już [illegible] „DOOM I” i „DOOM II”. Jeśli „DARK FORCE” jest według Was [illegible] „HERETIC”, „CYBERMAGE” i „WITCHAVEN” dostajecie [illegible], to musicie wiedzieć, że [illegible] coś, co nie [illegible] na [illegible] w [illegible].

„DUKE NUKEM III”, bo o nim mowa, [illegible] to, [illegible] bonusów) z [illegible], które nie [illegible], lecz czynią ją [illegible]. Po pierwsze, mamy tu do [illegible] misje, które nie [illegible] na [illegible] i znalezieniu [illegible] do [illegible], lecz [illegible] ze sobą [illegible] z [illegible] leveli polega na [illegible] na dostaniu się do łodzi [illegible] Obcych i [illegible] niu w [illegible] z [illegible] nas [illegible]. Pod [illegible] Obcych, a [illegible] po nim [illegible] nas [illegible] na krześle elektrycznym. [illegible] efekt [illegible] w filmie



[illegible] scenariuszu – [illegible], ale [illegible]. [illegible] typu nie jest to [illegible], ale [illegible] pomaga się [illegible]. [illegible] wrażenie potęguje fakt [illegible] działań [illegible] Duke'a – [illegible] wreszcie śmierć [illegible] są niesamowitymi [illegible].

[illegible] cała [illegible] jest na [illegible]. [illegible] nie występują [illegible] w [illegible] za to są [illegible] – stawia to tę grę [illegible], jeśli [illegible]. Szczerze mówiąc, [illegible] „Doom” nie spotkałem [illegible] nic tak [illegible]. Poza tym [illegible] tu duża [illegible], w [illegible] – od [illegible] miasta, przez sale [illegible], tajne [illegible], a nawet skalne groty. Pomieszczenia mieszkalne mają włączniki [illegible], mamy także [illegible]





[illegible] czy [illegible] z nazwiskiem [illegible], że od [illegible] Duke Nukem. [illegible] dla [illegible] „męskości” [illegible] jest dodanie [illegible] w [illegible] gadżetów. Nowościami są także: [illegible] nie [illegible] (tych [illegible]) [illegible] łóżek, [illegible] do [illegible] w oraz pod wodą (jeśli mamy [illegible]) – [illegible] się [illegible] tanio [illegible] lub po [illegible] od [illegible]. Jeśli chodzi o [illegible], to [illegible] „Rise of the Triad”, ale [illegible] są [illegible] – nie ma [illegible] nudnych, płaskich jak stół [illegible], a [illegible]. Gra [illegible] jak „Doom”, [illegible] SVGA [illegible] lub [illegible] 800x600 [illegible]. Na 486DX2/66 MHz 8 MB [illegible] że [illegible]. Ze spraw [illegible] jeszcze [illegible] na której można [illegible].

[illegible] jest świetna. Nie [illegible] co prawda [illegible] serca, jak „Doom”, nie ma [illegible], jak w „Dark Forces”, ani tak [illegible] jak „[illegible]”, ale nie wszyscy [illegible] i nie będzie im to przeszkadzać. [illegible] (czy [illegible] o [illegible]) [illegible] nego [illegible].

Po [illegible] do [illegible] demka [illegible] pierwszy etap gry, [illegible] leli ze [illegible], a [illegible] doznała [illegible] kolejny [illegible] na [illegible] w [illegible], a [illegible] nowicie „Duke” – [illegible] – tak się [illegible] konkurencji ze strony „Duke Nukena [illegible]”, iż jego premiera została [illegible]. Być [illegible] autorom gry „Doom” [illegible] jest ten czas na [illegible] gry [illegible] KE NUKENA [illegible] – 100% w [illegible] skali.

W [illegible] gra [illegible] firmę MIRAGE SOFTWARE. Pierwsze [illegible] trafić do [illegible] już w [illegible] kwietnia. Czekamy z niecierpliwością.

■ Adas



DUKE NUKEM 3D

HEXEN - BEYOND HERETIC

część 2

Poziom IV

Heresiarch's seminary

Jest to największy poziom w całej grze. Zbierzcie wszystkie kamienie i umieście je w ołtarzu. Pamiętajcie o tym, że nie wszystkie przełączniki są widoczne gołym okiem. Czasami trzeba spalić kilka suchych drzew lub zajrzeć za posąg, aby zobaczyć interesujący Was przełącznik. Na jednym z podpoziomów musicie skoczyć w przepaść, aby pojawił się most prowadzący do bocznych komnat. W pewnym miejscu, aby wziąć Porkalator(świnka), należy rozbić witraż (użyjcie magii latania), a przejście stanie dla Was otworem. Poziom sekretny jest za kolumnami (jeszcze raz przypominam o wszystkowiedzącej mapie).

Ukończenie tego poziomu jest możliwe dopiero po zaświeceniu się wszystkich 9 okienek przy teleporterach.













Silent Refectory



Wolf Chapel

Poziom V

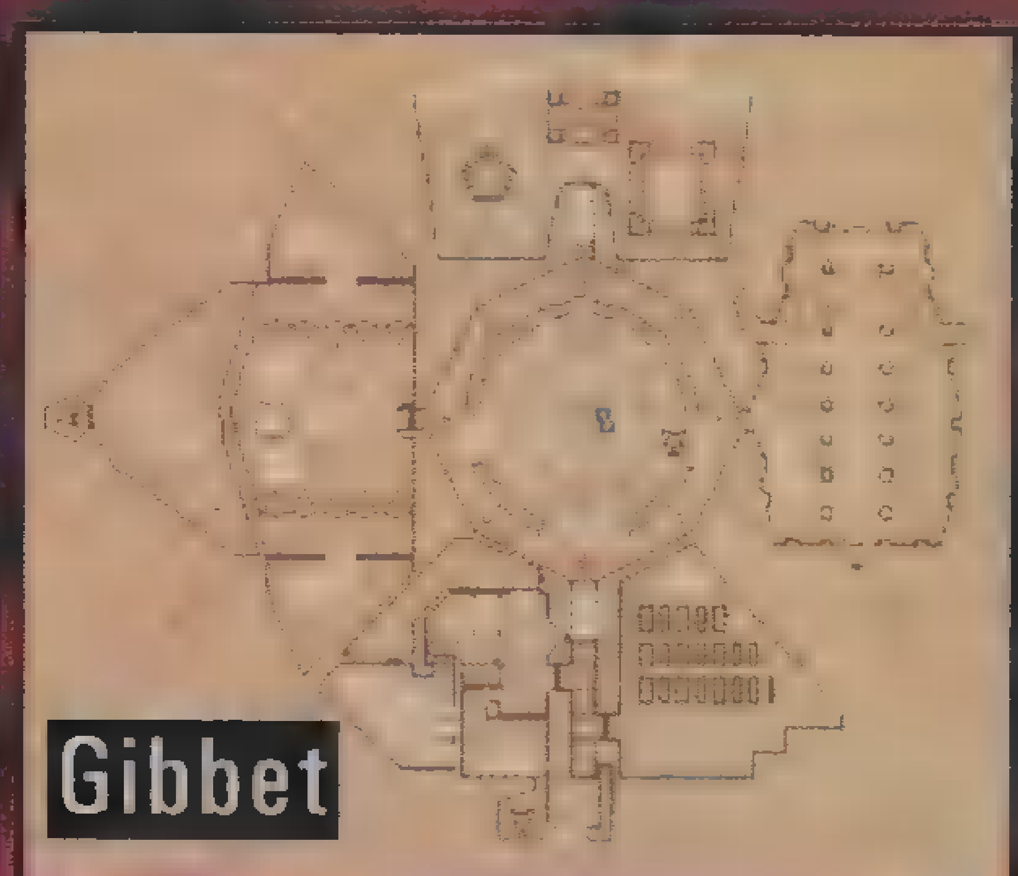
Na tym poziomie znajdziecie książki, które należy włożyć na odpowiednie półki. W połączeniu z innymi książkami muszą one ułożyć słowo KORAX (czaszka jest odpowiednim symbolem dla tego słowa). Później znajdziecie głowę diabełka. Na pewno znajdzie się jakiś posąg, do którego będzie ona pasowała. Musicie także naprawić zepsuty zegar. Brakuje w nim kilku trybików, które oczywiście musicie odszukać. Pamiętajcie także o tym, że czasami ciemna otchłań kryje w sobie coś więcej niż tylko śmierć. Często nagrywajcie stan gry, przyda się Wam to na pewno. Jak na każdym z poziomów, tak samo i tutaj jest podpoziom sekretny, ale bez odwiedzin w podpoziomie sekretnym na Poziomie III nic z tego.



Castle of Grief



Effluvium



Gibbet



Desolate Garden



Dungeons



Forsaken

GIEŁDA

SPRZEDAM

•Sprzedam Amigę CD 32 lub zamienię na Amigę 600 1 MB RAM. Rafał Oliszewski, ul. Młynarska 9 m 34, 91-823 Łódź, tel. 57-07-15

•Sprzedam lub wymienię na A500, 1 MB RAM, grę TV Pegasus MT — 777 DX, zasilacz, dwa joysticki, gry (4 in 1: Arengers, Cliffhanger, Terminator 2, Turtles Tournament Fighter i Super Basketball). Cena — 200 zł. Możliwość negocjacji ceny. Karol Sieradzki, ul. Krzynak 4a, 74-320 Barlinek, woj. Gorzowskie, tel. 461-083

•Sprzedam monitor zielony Neptun M 156 B za 45 zł oraz oryginały na Amigę 500: Manhunter 2 za 20 zł, Speedway Manager 2 za 18 zł Manchester UTD. Premier League Champions za 32 zł. Artur Piotrowski, ul. Sosnowa 37, 44-330 Jastrzębia Zdrój

•Różne programy w wersji Shareware na Amigę, spis po otrzymaniu koperty i znaczka. Tomasz Niksa, ul. Orkana 49/57 m 12, 42-200 Częstochowa

•Sprzedam CD 32 + 2 joysticki + mysz + 5 CD + czasopisma. Cena 650 zł. Elżbieta Ferenc, ul. Tkacka 22/4/12, 57-350 Kudowa Zdrój, tel. 661-763 dzwonić do 15 oprócz sobót i niedziel.

•Konsolę Sega Mega Drive 2 + 3 cartrige (Alladyn, Mortal Kombat 2, Pitfal) + czasopisma dotyczące konsoli. Cena 14 000 000 zł. Przemysław Świerzyński, ul. Kasztanowa 11, 86-050 Solec Kujawski, tel. 87-16-88

•Sprzedam gry na PC CD: Megarace, TFX, Vortex, Cyclones, Novastorm, Reunion, Tornado, Dragon Lore, Orion Conspiracy, Panzer General, Dawn Patrol. Cena od 20 zł do 40 zł. Wszystko orginalne. Stawiecki Radosław, ul. Wysoka 66b/13, 17-300 Siemiatycze

•Sprzedam lub wymienię następujące oryginalne programy na Amigę 500: King Quest 5 — 25 zł, Zone Warior — 10 zł, Gear Works — 15 zł, Atlantyda — 8 zł, Super Memo — 4 zł, Ortografia — 4 zł, Deluxe Paint — 35 zł, Skarabeusz — 5 zł. Poszukuję oryginalnego programu Dark Seed (Amiga 500), przedwojennych wydań książek Juliusza Verna, monitora kolor do Amigi 500. Wojciech Jama, ul. Friedleina 47/5, 30-009 Kraków, tel. (0-12) 34-02-72

•Tanio sprzedam 4 orginalne gry na Atari ST: Sabre Team i Robinson's Requiem po 20 zł, Star Goose i 5 Gear po 3 zł. Zapewniam możliwość targowania. Jacek Gwiazda, ul. Bogusławskiego 20 m 53, 01-923 Warszawa, tel. 663-26-30

•Kody do gier — 10 gr, uproszczenie do gier — 50 gr, opisy do gier — 40 gr. Jeżeli opis będzie duży, weźmiemy 2x więcej pieniędzy. Odpowiemy na 100% listów. Piotr Kot, ul. Sosnowa 26, 21-350 Międzyrzec Podl., tel. 71-24-55

•Sprzedam gry na Game Boya: Kirby's Dream Land — 40 zł, Burai Fighter Deluxe — 30 zł oraz orginalne pudełko do Game Boya — 15 zł. Piotr Romuzga, ul. Szafera 16/18, 71-245 Szczecin

•Sprzedam Amigę 600 (stan b. dobry), myszkę + mouse pad, pudełko na dyski, oprogramowanie, literaturę. Wszystko za cenę ok. 650 zł. Sławomir Sałapatek, 34-221 Skawica 473

•Sprzedam Sony PlayStation — gwarancja. Cena 1300 zł. Marcin Brzostowski, ul. Królowej Marysienki 31/36, 02-954 Warszawam, tel. 42-39-27

•Orginalne gry na CD 32. Albo zamienię na Gunship 2000, Doman, Za Żelazną Bramą do A 1200. Myth — 5000 zł, Liberation — 4000 zł, International Karate — 6000 zł, Lunarc-c i Overkill — 2000 zł. Dariusz Ludwinski, ul. Mickiewicza 108/80/9, 38-200 Jasło, tel. (0-136) 48-34

•Sprzedam Game Boya — Special edition kolor żółty — na gwarancji (użytkowany 3 — tygodni) stan idealny. Do tego lupę z podświetlaczem + pudełko na niego i na gry + zasilacz + instrukcja obsługi. Cena do uzgodnienia (ok.200 zł). Marcin Groszewski, ul. Piaski 8/10, 87-300 Brodnica, tel. 832-11 [illegible] 306

•Amiga CDTV: 3 MB Ram, CD-ROM, stacja 3.5", przełącznik CD v 1.3, klawiatura, interface, mysz, pilot, joystick, 50 dysków, literatura. Cena 620 zł. Jan Kuczyński, ul. Bukowska 1/5, 62-062 Strykowo, woj. Poznańskie, tel. (0-61) 134-708

•Sprzedam konsolę Atari Jaguar na gwarancji z jednym joystickiem i dwiema grami Ultra Vortex i Bubsy. Sprzedaż także w formie wysyłkowej. Cena 750 zł. Antczak Krzysztof, ul. Rejtana 9a/1, 74-200 Pyrzyce, tel. (0-92) 700-668

•Komputer Atari 130 XL + monitor + 1 joystick + laserowa stacja dysków + pudełko i 39 dyskietek. Cena 400 zł. Patryk Pietrzak, 11-034 Stawipuda 102, woj. Olsztyńskie, tel. 126-404

•Oryginalne gry sprzedam lub wymienię — Larry 1, Ecstatica, Hell, Novastorm, Phantasmagoria. Marcin (0-22) 628-16-86

•Sprzedam 486 DX 33 Mhz, 8 MB RAM, 1.1 GB HDD, Sound Blaster, SVGA 1 MB, monitor 14" SVGA, 256 kb Cache, mysz — cena 32 tys. (32 mln). Do uzgodnienia. CD-ROM (3x) — 350 razem lub osobno. Bartek Pietralik, ul. Wierzbięcie 19/9, 61-568 Poznań, tel. 33-16-67

•Sprzedam orginalnego IBM'a XT (1 MB Ram, HDD [illegible] MB, 1xFDD 360 kb, Hercules, Multi I/O, monitor, Dos 3.30, klawiatura) — 400 zł. Jacek Zawisza, ul. B. Chrobrego 22/1, 41-106 Siemianowice Śl,. woj. Katowickie, tel. 1-285-995

•Pilnie sprzedam Segę Mega Drive + 2 cardridge: 4 in 1 i Mortal Kombat 2 za 350 zł. Dawid Naparty, ul. Kolejowa 26/35, 62-600 Koło, tel. 721-871

•Sprzedam gry na PC: Spy Master — 23 zł, Sołtys — 36 zł, Kosmos — 36 zł, Tyrian — 36 zł, Mega Blast — 23 zł, Grand Prix Unlimitet — 35 zł oraz program Klik & Play (PL — 3.5") — [illegible] zł. Plus koszty wysyłki. Lub zamienie na: UFO Enemy Unknown, X-COM (PL) Terror from the Deep, Theme Park. Tomasz Biernacki, oś. Kasztanowe 84F/8, 70-895 Szczecin, tel. (0-91) 616-446

•Sprzedam lub zamienię gry na Jaguara — Ultra Vortex i Kasumi Ninja. Cena do uzgodnienia. Roszak Krzysztof, ul. Raciborska 5, 47-451 Tworków, woj. Katowickie

•Secret Service 95 — 1,3,4,11,12 — 7 zł, Top Secret 95 — 2,3,8,9,10,11,12 — 9 zł, C&A 95 — 1,2,3,4,8,9,10 — [illegible] zł, Gry Komputerowe 95 — 1.2,5,9,11,12 — 6 zł, Amiga [illegible] — 11,12.95 — 8,9,10,11 — [illegible] zł. Całość [illegible] zł lub zamienię na sampler „Elsat Stereo 42 kHz" + 2 zł. Pośiada Robert, ul. 8-go Sierpnia 12/47, 08-300 Sokołów Podlaski, woj. Siedleckie

•PC Optimus [illegible] DX2 [illegible] MHz, 4 MB RAM, 2xVLB, HDD 345 MB, SVGA Cirrus Logic 1024 Kb VLB, FDD 1.44 MB/1.2 MB, CD-ROM Delphin 8000 AT (2x), karta muzyczna Sound Blaster 16, głośniki 2x16 W, obudowa Mini Tower, Dos 6.2, Windows 3.1 PL — cena 2000 zł (20 mln. st. zł) z monitorem Goldstar 14" LR NI — 2600 zł (26 mln. st. zł). Robert Leśniak, oś. Piastowskie 1/10, 59-921 Sieniawka, woj. Jeleniegórskie

•Sprzedam PC 386DX (40 MHz, 1 MB RAM, 2xFDD, HDD 40 MB, Multi I/O, VGA, Monitor Mono) — 1400 zł. Michał Cieszko, oś. Tysiąclecia 64/6, 61-255 Poznań, tel. (0-61) 760-482

•Sprzedam stacje dysków FDD 3.5"/1.44 MB — Sony (nie używana) — 120 zł. Michał Cieszko, oś. Tysiąclecia 64/6, 61-255 Poznań, tel. (0-61) 760-482

•Sprzedam pamięć Simm 4 MB — 350 zł. Michał Cieszko oś. Tysiąclecia 64/6, 61-255 Poznań, tel. (0-61) 760-482

•Sprzedam GUS MAX z najnowszymi emulatorami Sound Blaster i driverami dla Windows 95. Gwarancja 20 miesięcy. Cena do uzgodnienia. Bartłomiej Stolarczyk, ul. Podwale 5a, 32-510 Jaworzno, tel. (0-32) 16-20-25

•Sprzedam dwa Cover dyski (3,5 zł) i Cover CD (13 zł) z Secret Service. Koszty przesyłki wliczone. Adam Filipowicz, ul. Kacza 24, 30-735 Kraków

•Sprzedam gry Destruction Derby i NBA Jam. Obie w cenie 200 zł. Możliwość wysyłki za pobraniem pocztowym. Sylwester Majewski, 05-800 Pruszków, tel. 728-16-90

KUPIĘ

•Poszukuję programów muzycznych i gier typu symulator samochodowy, symulator śmigłowca lub samolotu na Commodore 64. Mogą być na kasetach lub na dyskietkach. Marcin Rafalski, ul. Stary Rynek 20/21 m 7, 32-300 Elbląg, tel. (0-51) 32-83-95

•Kupię używany komputer Atari Portfolio z rozszerzoną pamięcią (przynajmniej 256 kB) oraz dodatki do tego komputera. Tomasz Rybicki, 62-410 Zagórów, Mały Rynek 12, tel. 107 Zagórów

•Oryginalną grę na IBM PC pod tytułem „Mortal Kombat" i „Mortal Kombat 2" (dobrze zapłacę). Grzegorz Mucha, ul. Jagielnicka 20, 48-325 Ścinawa Mała, tel. (0-77) 312-826

•Kupię CD-ROM Double Speed do PC. Oferty z opisem i ceną. Michał Cieszko, oś. Tysiąclecia 64/6, 61-255 Poznań, tel. (0-61) 760-482

ZAMIENIĘ

•Komiksy Batman, Punisher na czasopisma Secret Service do 26 nr/95, Top Secret do 44 nr. Olga Przyjemska, ul. Słupska 5/15, 76-270 Ustka, woj. Słupskie

•A500 ver. 1.3, 1 MB RAM zegarem, mysz + podkładka, 2 joystyki, 32 dyski, modulator TV, kabel euro, 3 książki, 53 sztuki literatury, Disc Box. Zamienię na PC AT 286 lub na PC 386 SX/DX lub na CD-32. Rafał Pokrywczyński, Bokietnica woj. Gdańskie, ul. Sadowa 17/1, 83-021 Wislina

•Zamienię Pegasusa typ. MT 999 DX z dwoma joystickami, dwoma cartrige'ami + pistolet, na A500, 600, CD 32 lub sprzedam za 150 zł. Ewentualnie dopłacę do 50 zł. Jacek Kardasz, ul. 1 Maja 10/7, 40-224 Kielce, tel. (0-32) 598-809

RÓŻNE

•Pecetowska grupa The Streamers wydała szósty numer magazynu dyskowego Mega Mag PC. Każdy kto chciałby go otrzymać powinien wysłać dysk i kopertę zwrotną ze znaczkiem za 60 gr. Dariusz Kirszling, ul. J. Porazińskiej 2, 84-230 Rumia, z podpiskiem Mag 6.

•Potrzebujesz opisu, kodów, trików bądź tipsów — napisz. Cena opisu (1 gry): 1.20 zł. Cena kodów, trików bądź tipsów (dla 1 gry): 0.50 zł. Płatne gotówką wraz z zamówieniem w kopercie. Proszę nadsyłać znaczek o odpowiedniej cenie. Adam Drobik, ul. Komorowskiego 12 m 50, 03-982 Warszawa

•Nawiążę kontakt z młodymi (do 17 lat) grafikami 2D i 3D oraz muzykami — z Poznania, którzy marzą o tworzeniu gier na PC-ta. Kontakt telefoniczny. Michał Cieszko, oś. Tysiąclecia 64/6, 61-255 Poznań, tel. (0-61) 760-482

ZASTANÓW SIĘ !!!

?

Po co biegać po sklepach bezskutecznie poszukując ulubionej gry ?
Po co tłoczyć się na giełdzie ?
Jest inne rozwiązanie :

INCEPTO

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową gier PC CD-ROM
* niskie ceny
* szybka dostawa
* dla stałych klientów korzystne zniżki

Cen nie podajemy, bo po co zatruwać życie konkurencji ?
Dowiesz się wszystkiego zamawiając bezpłatny katalog.

Pisz pod adres:
Przedsiębiorstwo Prywatne "INCEPTO"
40-874 KATOWICE 22, skr. poczt. 1745

SPRAWDŹ NAS !

JAGUAR

DO THE MATH

64-BIT

INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM

NOWA, REWELACYJNA CENA!



545,00 zł

GENERALNY DYSTRYBUTOR
MIRAGE SOFTWARE
03-982 WARSZAWA
UL. GEN. ABRAHAMA 4
TEL. 671-15-51



EMPiK

MULTIMEDIA CENTRUM

EMPiK POZNAŃ
UL. RATAJCZAKA 44
TEL. (0-61) 51 60 47
PN. - SOB. 10:00 - 22:00
NIEDZ. 10:00 - 16:00

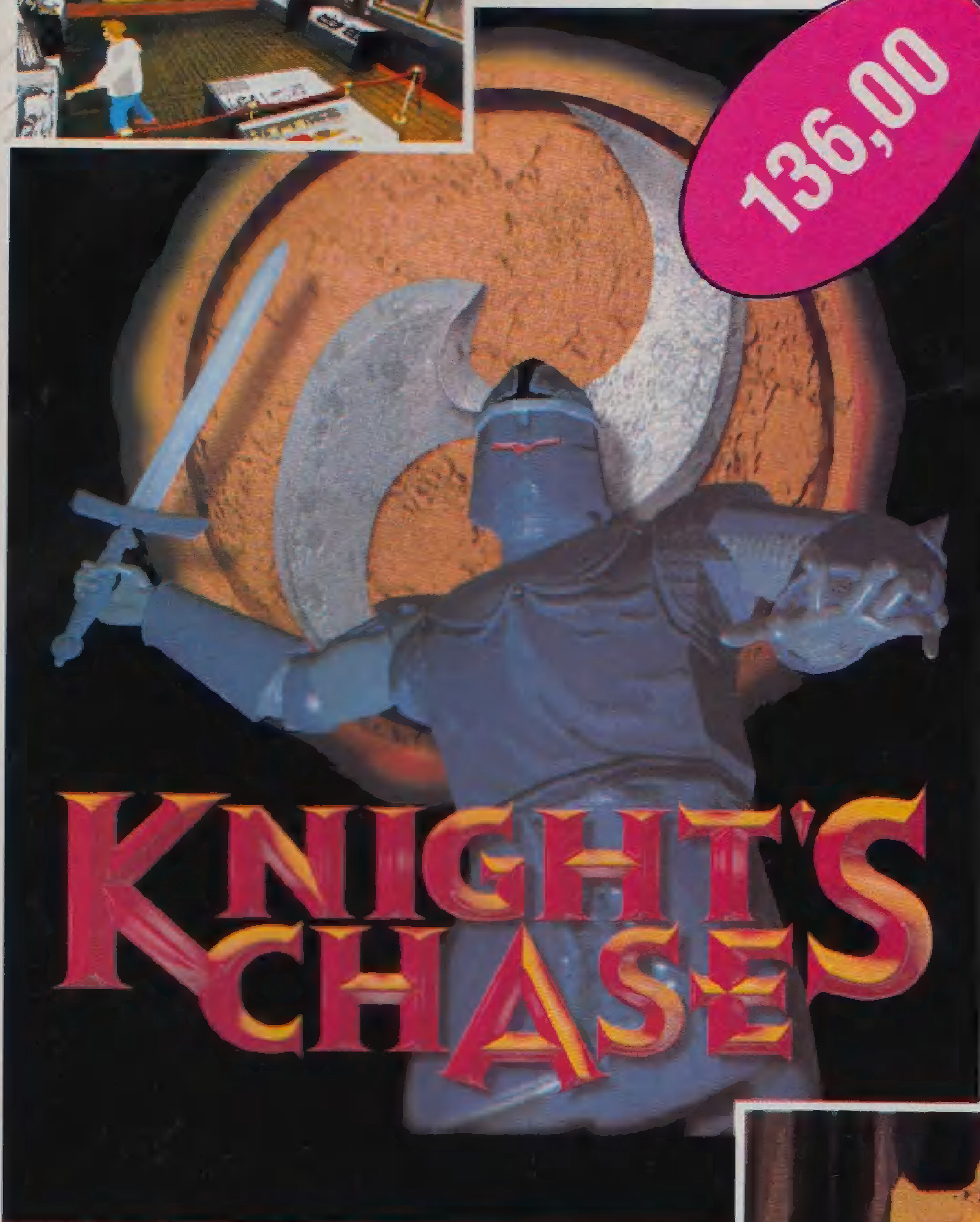
EMPiK WROCŁAW
PL. KOŚCIUSZKI 21/23
TEL. (0-71) 44 14 26
PN. - PT. 9:00 - 20:00
SOB. 10:00 - 18:00
NIEDZ. 10:00 - 16:00

EMPiK ZIELONA GÓRA
UL. BOHATERÓW WESTERPLATTE 19
TEL. (0-68) 25 39 35
PN. - PT. 10:00 - 18:00
SOB. 10:00 - 14:00

EMPiK WARSZAWA "ŚCIANA WSCHODNIA"
UL. MARSZAŁKOWSKA 116/122 (D.T. "JUNIOR")
TEL. 27 72 11 w. 366
PN. - SOB. 9:00 - 22:00
NIEDZ. 10:00 - 16:00

INFOGRAMES





WKRACZASZ DO MUZEUM ŚREDNIOWIECZA. WALCZYSZ Z BEZWZGLĘDNYMI CZARNYMI RYCERZAMI. UWALNIASZ SWOJĄ UKOCHANĄ JULIĘ ZE SZPONÓW INKWIZYCJI. USIŁUJESZ POKONAĆ WOLFRAMA WŁADAJĄCEGO CIEMNĄ MOCĄ. JEDNAK ABY POWRÓCIĆ DO ROKU 1995 JEST TYLKO JEDNA DROGA – WROTA CZASU.

CZY JESTEŚ GOTOWY NA PRZEJŚCIE PRZEZ WROTA CZASU?

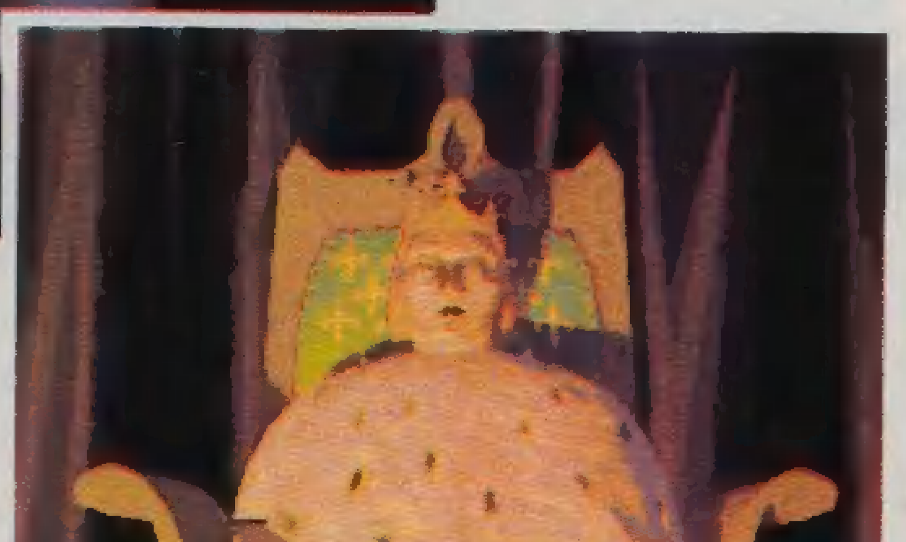
CZY UDA CI SIĘ ODKRYĆ TAJEMNICĘ PRZEKLĘTEGO ZAKONU?

CZY POTRAFISZ ROZWIĄZAĆ ZAGADKĘ I ZDOBYĆ SKARB TEMPLARIUSZY?

CZY WILLIAM TIBBS JEST GODNY PODJĘCIA TEJ MISJI?

TRÓJWYMIAROWE POSTACIE ANIMOWANEW CZASIE RZECZYWISTYM.

★ TEKSTUROWANE I CIENIOWANE METODĄ GOURAUDA OBIEKTY.
★ INTELIGENTNI PRZECIWNICY (TRYB ŚCIGANIA).
★ PONAD 300 SCENERII I 50 POSTACI.
★ KILKA STOPNI TRUDNOŚCI.
★ WIELOŚCIEŻKOWA MUZYKA WYKORZYSTUJĄCA PORT MIDI.

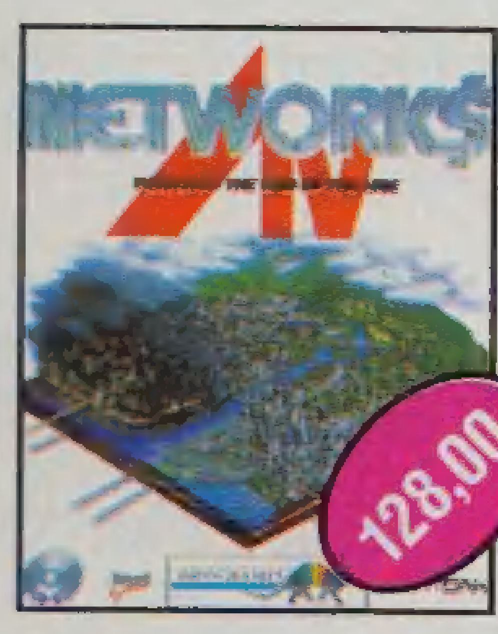




PRZEKRACZAJĄC BARIERĘ CZASU



ZNAKOMITA GRA PRZYGODOWA



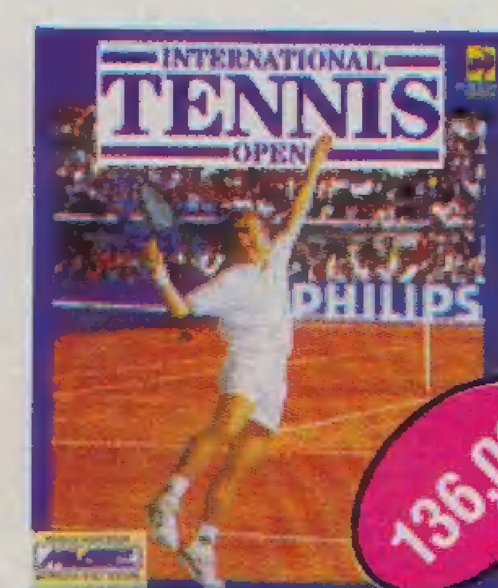
STRATEGIA Z ELEMENTAMI EKONOMII



ŚWIETNA ZABAWA Z ASTERIXEM



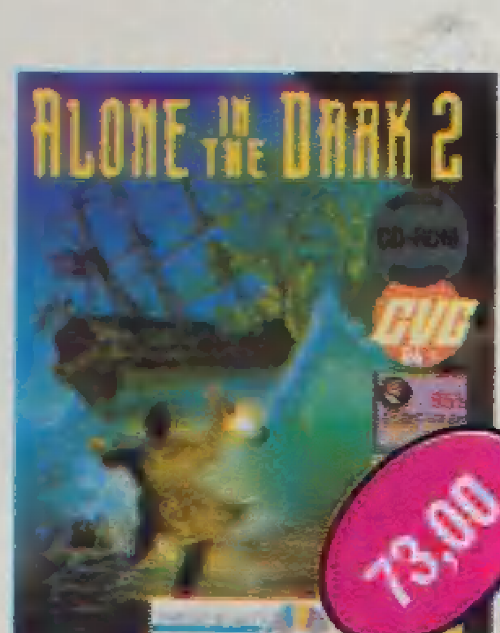
PODRÓŻ ŚLADAMI WYPRAW MARCO POLO



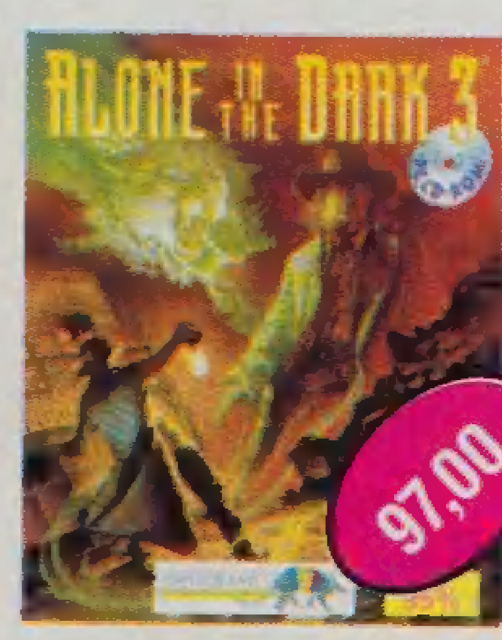
REWELACYJNA SYMULACJA TENISA ZIEMNEGO



PIERWSZA CZĘŚĆ SAGI ALONÓW



CARNBY ZNOWU WALCZY



OSTATECZNE STARCIE Z SIŁAMI CIEMNOŚCI

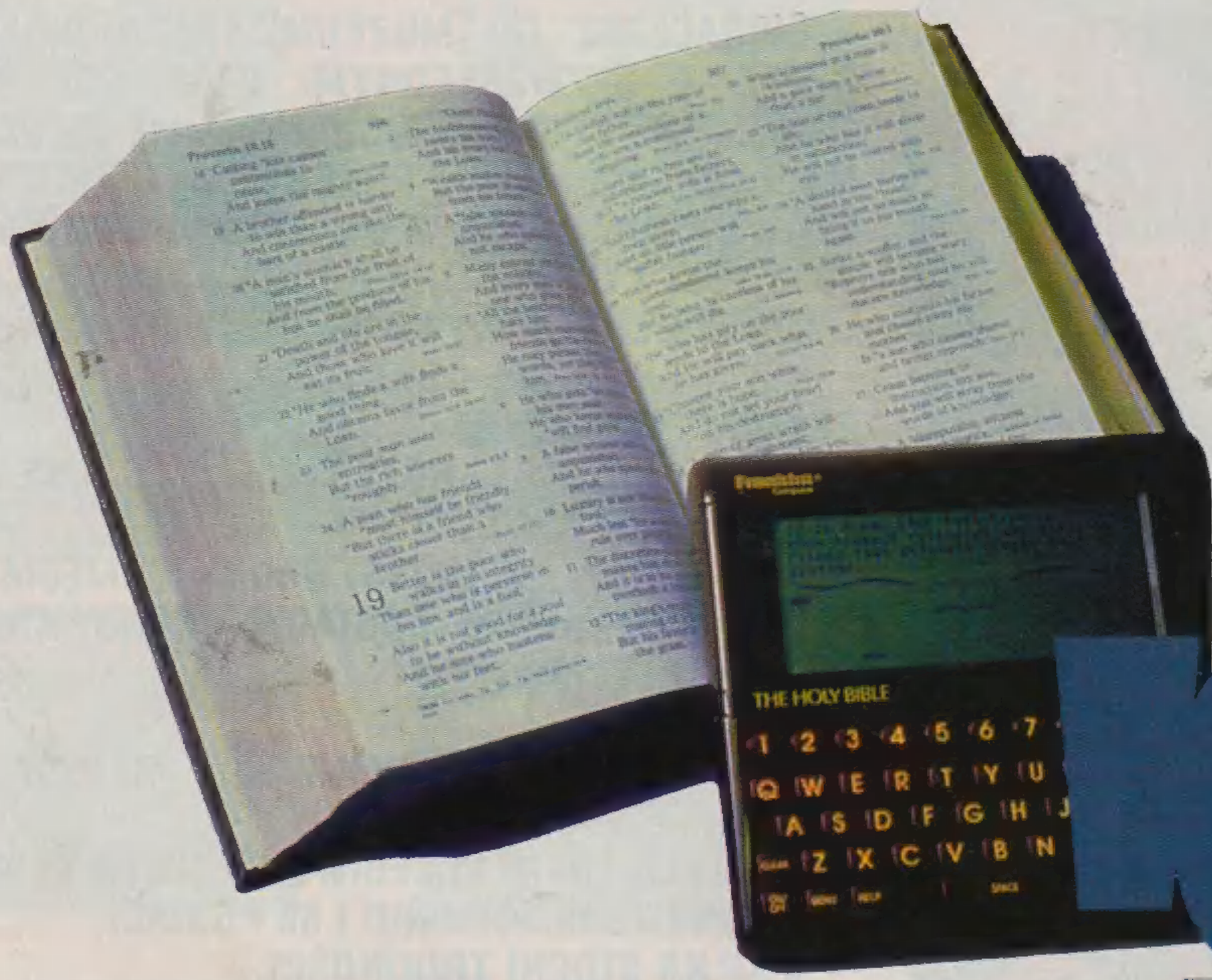


STRZELANINA ROBIONA NA SILICON GRAPHICS

ZAPAMIĘTAJ NOWE LOGO MIRAGE SOFTWARE!

MIRAGE

MIRAGE SOFTWARE & MEDIA
03-982 Warszawa
ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671-7777
fax. 671-7622
e-mail:
mirage@ikp.atm.com.pl



multimedia 96

Targi Wydawnictw i Nowych Mediów

14 – 17.04.1996

Bazy i banki danych

Zestawy multimedialne: napędy CD-ROM, karty dźwiękowe, karty video i TV, głośniki, mikrofony, joystiki, płyty CD

Telekomunikacja

Oprogramowanie: użytkowe, edukacyjne, rozrywkowe

Książki, czasopisma, albumy, mapy, reprodukcje

Płyty, płyty kompaktowe, taśmy audio i video

Sprzęt fotograficzny

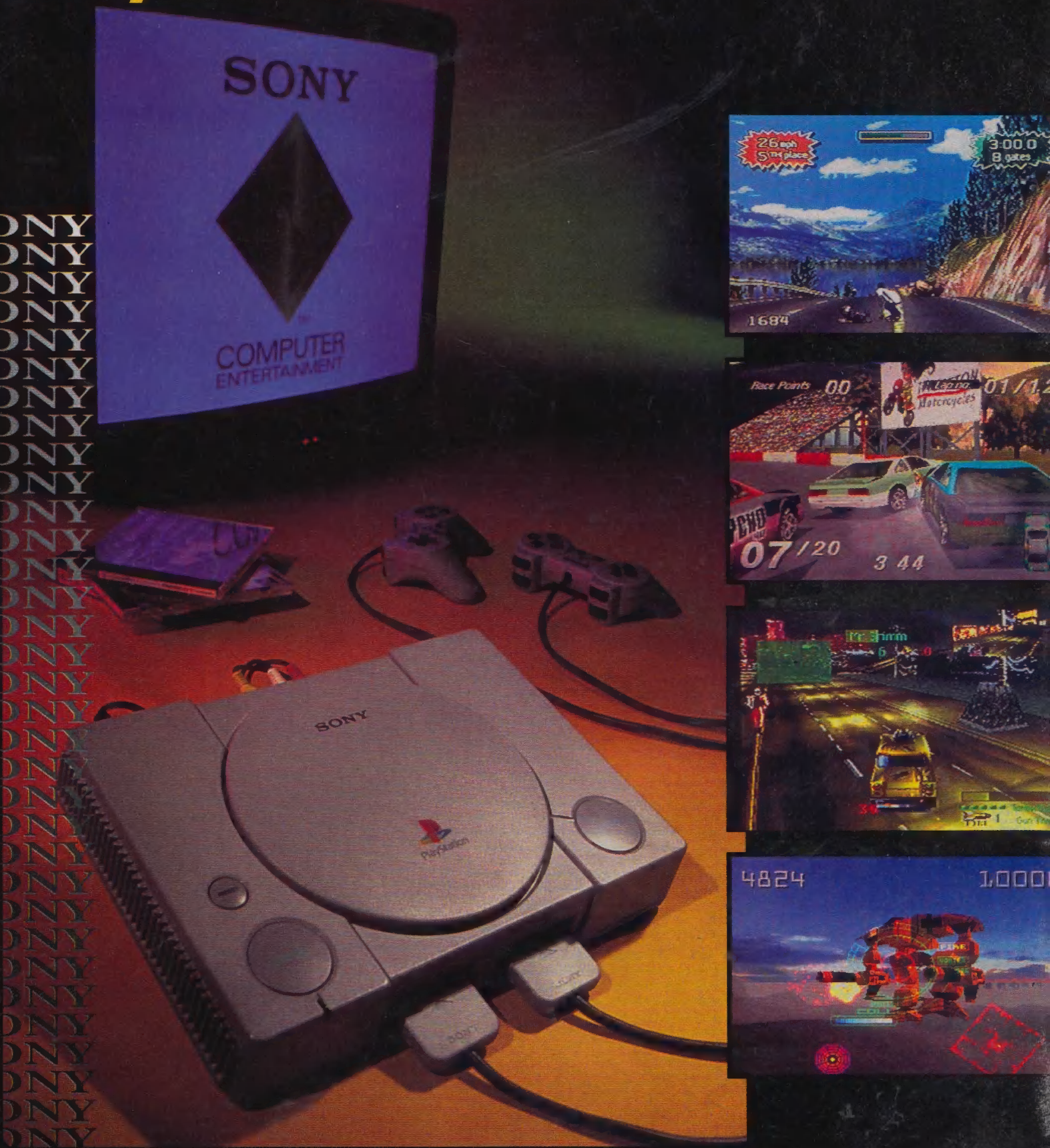
Mass media jako nośniki informacji

1921 - 1996

MIĘDZYNARODOWE
TARGI POZNAŃSKIE
ul. Głogowska 14, 60-734 Poznań
tel. 0-61/66 43 14, fax 0-61/66 07 07

PlayStation™

SONY



PROMOCJA

PlayStation

Pierwszych 50 konsol wraz z oprogramowaniem po szokująco niskiej cenie

Dystrybucja w Polsce

P.H.U. LANSER
83-200 ELBLĄG
UL. SKRZYDLATA 1 A
TEL. (0-50) 33 93 65
FAX (0-50) 33 59 44